

АМЕРИКАН МАКГИ
ТВОРЕЦ БЕЗУМНОЙ "АЛИСЫ"

186
СТР.

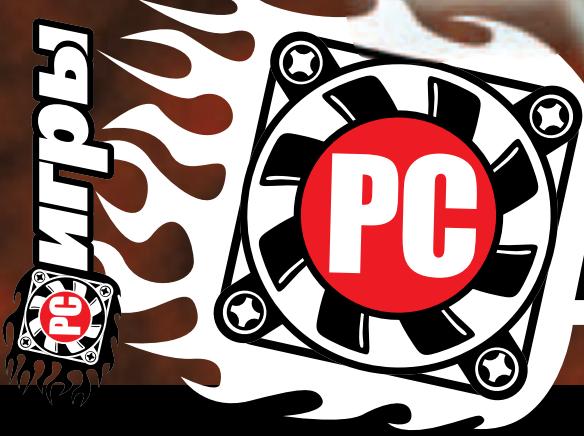
ИГРОВЫЕ ПУШКИ
KILL 'EM ALL!!!

172
СТР.

JOINT OPS: ESCALATION
УРАГАННЫЙ АДД-ОН

74
СТР.

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ИГРЫ

№ 2 (14)

ФЕВРАЛЬ • 2005

ИГРЫ МЕСЯЦА

NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

CHRONICLES OF RIDDLICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

REVIEWS

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
УВИДЕТЬ И УМЕРТЬ

LOTR: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
ТОЛКИЕНУ И НЕ СНИЛОСЬ...

PRO EVOLUTION SOCCER 4
САМЫЙ ЛУЧШИЙ ФУТБОЛ

SID MEIER'S PIRATES!
ЛЕГЕНДА ВОЗВРАЩАЕТСЯ

EVERQUEST 2
ON-LINE НАРКОТИК

ДНЕВНИКИ

КОРСАРЫ 3
СКОРО НА ЭКРАНАХ

**ВСЕМ ВЫЙТИ
ИЗ СУМРАКА!**

ТЕМА НОМЕРА • ИНТЕРВЬЮ • ВИДЕОРЕПОРТАЖ
ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ • КОНКУРС

НОЧНОЙ ПОЗОР

240
СТРАНИЦ!!!

8.5 DVD
Gb

PREVIEWS

IMPERIAL GLORY
НАПОЛЕОНОВСКИЕ ИГРЫ

**MASSIVE ASSAULT:
FANTOM RENAISSANCE**
СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РАЙ

UFO: AFTERSHOCK
ДОГНАТЬ Х-СОМ

PROJECT: SNOWBLIND
СЕТЕВОЙ КИБЕРПАНК

НАКЛЕЙКА
EVEQUEST 2 • SID MEIER'S PIRATES!
NFS UNDERGROUND 2 • PLAYBOY: THE MANSION
NFS UNDERGROUND 2 • PLAYBOY: THE MANSION

DVD

"АЛЬФА: АНТИТЕРРОР"
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ВИДЕОРОЛИК
И СКРИНШОТЫ ИЗ
МНОГООБЕЩАЮЩЕЙ ИГРЫ

КРАСНАЯ АКУЛА 2
ЗУБОДРОБИТЕЛЬНАЯ АРКАДА –
ВИДЕО, МУЗЫКА И
СКРИНШОТЫ

БОЛЕЕ 120 МИНУТ
ИГРОВОГО ВИДЕО; БОЛЕЕ 300
КАРТ ДЛЯ HALF-LIFE 2, DOOM 3
И COUNTER-STRIKE: SOURCE

(game)land



02 (14) 2005

9 771729 901008

0 5 0 0 2



Бои в космосе,
на поверхности планет
и внутри космических
кораблей

Огромная игровая
 вселенная, более 500
планетарных систем

Современный,
производительный
графический движок

PARKAN II



НИКТА

1C

Широчайшие
возможности для игрока:
сражения, торговля,
локальная политика...

Оригинальный сюжет,
большое количество
разнообразных миссий

Выход игры запланирован
до конца 2004 года



Новая перспектива

- Жизнь без ограничений

Гарантия 1 год Служба технической поддержки asus@rrc.ru

ASUS MyPal A730 – первый карманный персональный компьютер со встроенной 1.3-мегапиксельной цифровой камерой. **MyPal A730** имеет 3.7-дюймовый трансфлексивный TFT-дисплей, поддерживающий разрешение 640 x 480, поднимающий качество изображения на новый уровень. **MyPal A730** оборудован новейшим процессором от Intel®, значительно экономящим заряд батареи, сохраняя высокую вычислительную мощность. Беспроводное соединение Bluetooth, инфракрасный порт, универсальные слоты расширения CompactFlash Type II и SecureDigital – все это встроено в **MyPal A730**.

- Процессор Intel® XScale PXA270 520МГц
- Трансфлексивный TFT-дисплей 3.7" с разрешением 640x480
- 1.3 - мегапиксельная камера (со вспышкой)
- 64Мб постоянной памяти и 64Мб оперативной памяти
- Универсальные слоты расширения CompactFlash Type II и SecureDigital
- Встроенные Инфракрасный порт и Bluetooth
- Сменная Li-Ion батарея емкостью 1100mA*ч, позволяющая работать до 9 часов (опциональная батарея 1800mA*ч позволяет работать до 14 часов)
- 117.5 x 72.8 x 16.9 мм; 170г
- Операционная система Microsoft® Windows Mobile™ 2003 Second Edition

MYPAL
ASUS MYPAL A730

RRC

Тел.: (095) 956-1717, 133-5320

Факс: (095) 133-5230

Web: www_rrc_ru





ДАЕШЬ ПЯТИЛЕТКУ ЗА ТРИ ГОДА!

Этот номер «РС ИГР» был сдан финнам в рекордно короткие сроки. Семь предновогодних дней из привычного гуляния по магазинам в поисках подарков превратились в сумасшедшую рабочую неделю. Кто-то в редакции «бросил» мысль – выпускать журнал два раза в месяц. Мы не то чтобы против. Просто, глядя на усталые лица соседей из «Страны Игр», каждые две недели делающих новый номер «СИ», лишний раз задумашься – а оно того стоит? Готовить 240 страниц и двухслойный DVD раз в месяц и то нелегко. Но мы старались, стараемся и будем стараться впредь. Журналу уже больше года, а значит оправданий типа «не успели», «не решили, о чём писать», «подумаем об этом через месяц» быть просто не может. «РС ИГРЫ» из нового игрока на рынке игровой прессы превратился в кандидата на звание самого популярного журнала о компьютерных играх. Можешь не сомневаться – редакция делает все возможное, чтобы ты мог с гордостью говорить: «А я читаю «РС ИГРЫ».

А теперь переверни страницу и ознакомься с содержанием номера. Как отечественные, так и зарубежные разработчики подарили нам немало проектов, заслуживающих пристального внимания. Надеемся, мы сумели рассказать о них так, чтобы тебе было интересно. За сим разреши откланяться – следующий номер журнала уже сейчас требует к себе повышенного внимания. Через месяц увидимся вновь!

Даниил Леви, редактор

Помни!
Рекомендованная розничная цена на наш журнал – 140 рублей!
Не поддерживай недобросовестных продавцов, покупай журнал там, где он продается по рекомендованной цене!

**БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ**
8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал – звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ www.gameland.ru. НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Акелла

ГОТИКА II

Gothic II



10
ФИРМА-СТ

Сразившись со Спящим и одолев его, доблестный герой не сумел выбраться из святилища злобного божества и был погребен под сводами пещеры. Однако могущественный некромант Ксардас оживил отважного рыцаря, чтобы миру грозят новые бедствия. Магический барьер пал, бывшие его пленники - узники, орки и другие кровожадные твари - выбрались на свободу. В королевстве развернулась настоящая гражданская война. Занятые битвами с себе подобными, люди не подозревают о самом страшном - Зло снова пробудилось и выжидает подходящего момента, чтобы напасть...

Летализированный игровой мир, выросший со времен первой части в несколько раз;

Великолепная графика с видом от третьего лица;

Захватывающая история, развивающая сюжет оригинальной игры и при этом самобытная;



DVD



3CD



© 2005 "Akella"

© 2003 "JoWood", © 2003 "Piranha"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Tel.: +7(095) 363-4512, E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4514
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

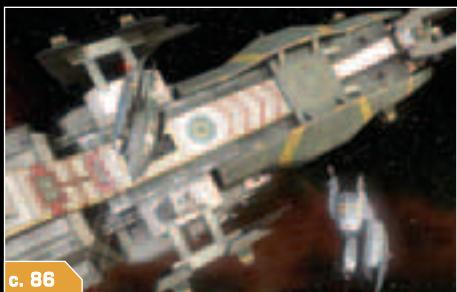


И берег

Российское издательство и издавательство
компаний "СОЮЗ" и "И берег"

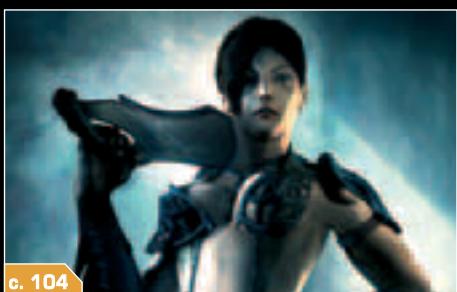


Акелла

РЕЦЕНЗИИ

с. 86

NEXUS: THE JUPITER INCIDENT – ПРЕКРАСНАЯ САГА О БЕСКОНЕЧНОМ КОСМОСЕ!

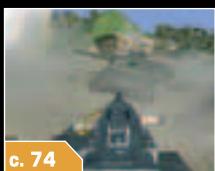


с. 104

ЙОРДАНУ МЕХНЕРУ БОЛЬШЕ НЕЧЕГО ДЕЛАТЬ В ЭТОЙ ЖИЗНИ, ОН СДЕЛАЛ ВТОРОГО «ПРИНЦА»



с. 42

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
IMPERIAL GLORY –
ТОТ ЖЕ «РИМ», Но
С ПУШКАМИ

с. 74

ПОД ПРИЦЕЛОМ!
НОВАЯ РУБРИКА –
ВСЯ ПРАВДА О JOINT OPERATIONS: ESCALATION

с. 182

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
«КОРСАРЫ 3» – УЖЕ СКОРО БУДУТ НА ПРИЛАВКАХ!

с. 186

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ
АМЕРИКАН МАКГИ.
У «АЛИСЫ» БЫЛО 26 РАЗНЫХ КОНЦОВОК**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

| | | | |
|---------------|---|---------------------|----------|
| Дина Виктория | 3 обложка | КРИ | 149 |
| BENQ | 4 обложка | Ночной дозор | 201 |
| ASUS | 1 | Журнал Total DVD | 203 |
| 1С | 2 обложка, 9, 11, 13, 15, 19, 53, 65, 111, 121, 127, 147 | Журнал Путеводитель | 207 |
| Акелла | 3, 23, 25, 27, 29, 39 | E-shop | 213, 239 |
| Новый Диск | 49, 57, 167, 169, 181 | Журнал Хулиган | 233 |
| Руссобит | 61, 69, 145 | Журнал Хакер Железо | 235 |
| Leadtek | 77 | Журнал CGW RE | 236 |
| Бука | 83 | Журнал Хакер | 237 |
| Kingston | 89 | Журнал Страна Игр | 238 |
| VikaWeb | 175 | | |

НОЧНОЙ ДОЗОР**COVER STORY****6** стр.**СПЕЦТЕМА**

172 Оружие, которое нас впечатлило

ИТОГИ ИНДУСТРИИ

178 Ушедший год глазами издателей

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

182 Корсары 3

184 Ночной дозор

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

186 Американ МакГи – позитивный хулиган

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

190 Новости

192 Флэш-рояль

194 Онлайневые приключения Эдди v. 2.0

ЖЕЛЕЗО

198 Новости

200 Без тормозов!

202 FAQ

204 Мысли о скором апгрейде

HELP.TXT

206 Коды

210 Советы. FIFA Football 2005

212 Советы. NFS Underground 2

PETRO

214 Fallout – все в убежище!

217 Дайджест

SOFTБЛОК

218 Софт на дисках

219 Обзор shareware-программ

220 Тема. С человеческого на системный

224 Содержание дисков

О НАБОЛЕВШЕМ

228 Письма

КОНКУРСЫ

232 «Ночной дозорный» от «РС ИГР»

234 Акция. «Алло, мы ищем таланты!»

236 Итоги конкурсов «Большой космос», «Красивый футбол» и «Пять фактов»

240 АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**ТЕМА НОМЕРА**

Ночной дозор

«Теперь ты Иной» – интервью с разработчиками

НОВОСТИ

События индустрии

Новости киберспорта

Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Imperial Glory

Massive Assault

Tom Clancy's Ghost Recon 2

SWAT4

Dead to Rights 2: Hell to Pay

Project Snowblind

Street Racing Syndicate

UFO: Aftershock

Dawn of Fantasy

12 Volt

ПОД ПРИЦЕЛОМ!

Joint Operations: Escalation

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

Вторая Мировая

РЕЦЕНЗИИ

86 Nexus: The Jupiter Incident

92 Lord of The Rings: Battle for Middle-Earth

98 Перл-Харбор

104 Prince of Persia: Warrior Within

108 Sid Meier's Pirates: Live the Life

112 Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay

116 Pro Evolution Soccer 4

122 Everquest 2

128 Colin McRae Rally 2005

132 Painkiller: Battle out of Hell

136 Men of Valor

140 Сталинград

146 Mortyr 2

150 Саботаж

154 Back to Gaya

156 Total Club Manager 2005

160 Worms Forts Under Siege

164 Axis & Allies

ВИТРИНА



**ОРУЖИЕ, КОТОРОЕ НАС ВПЕЧАТЛИЛО
МЫ ДО СИХ ПОР ПОМНИМ ВСЕ ЭТИ
ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОРУДИЯ
УБИЙСТВА!**

**ИНДУСТРИЯ ГЛАЗАМИ ИЗДАТЕЛЕЙ
УШЕДШИЙ 2004 ГОД, КАКИМ ОН
ЗАПОМНИЛСЯ ЛОКОМОТИВАМ
ИНДУСТРИИ – КРУПНЕЙШИМ
ИЗДАТЕЛЯМ СТРАНЫ!!**

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

| | | | | | |
|--|-----|--|-----|----------------------------|------------|
| 12 Volt | 73 | Lord of The Rings: Battle for Middle-Earth | 92 | SWAT4 | 54 |
| Axis & Allies | 164 | Massive Assault | 46 | The Suffering | 170 |
| Back to Gaya | 154 | Men of Valor | 136 | Tom Clancy's Ghost Recon 2 | 50 |
| Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay | 112 | Mortyr 2 | 146 | Total Club Manager 2005 | 156 |
| Colin McRae Rally 2005 | 128 | Need For Speed | | UFO: Aftershock | 70 |
| Dawn of Fantasy | 72 | Underground 2 | 212 | Worms Forts Under Siege | 160 |
| Dead to Rights 2: Hell to Pay | 58 | Nexus: Jupiter Incident | 86 | Александр | 171 |
| Doom 3 | 168 | Painkiller: Battle out of Hell | 132 | Вторая Мировая | 78 |
| Everquest 2 | 122 | Prince of Persia: | | Вторая Мировая: Стальной | |
| Fallout | 214 | Warrior Within | 104 | Кулак II | 170 |
| FIFA Football 2005 | 210 | Pro Evolution Soccer 4 | 116 | Корсары 3 | 182 |
| FlatOut | 168 | Project Snowblind | 62 | Ночной дозор | 6, 16, 184 |
| Ford Racing 3 | 169 | Sid Meier's Pirates: | | Перл-Харбор | 98 |
| Imperial Glory | 42 | Live the life | 108 | Саботаж | 150 |
| Joint Operations: Escalation | 74 | Street Racing Syndicate | 66 | Сталинград | 140 |

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала!?
Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу levoshina@gameland.ru, где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала «PC Игры»". После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняя ее и отправляя нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488
от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц.

№02(14), февраль 2005

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru главный редактор
Евгений Малеев maleev@gameland.ru арт-директор
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru зам. главного редактора
Даниил Леви daniil@pc-games.ru дизайн и верстка
Иван Гусев weoai@pc-games.ru редактор раздела «Новости»
Илья Зибиров weoai@pc-games.ru редактор
Лиза Снежная znezhnaya@pc-games.ru лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев zverev@pc-games.ru лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru Начальник PR-отдела
Мельниченко Ксения ks@gameland.ru PR-менеджер

DVD/CD

Александр Фролов disk@pc-games.ru редактор
Семен Чириков sem@pc-games.ru редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Kocharyan test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «PC Игры»

E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-мастер

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Максим Соболев sobolev@gameland.ru менеджер
Алексей Филип philiya@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Мария Алексеева Трафик-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Евгений Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.

<http://www.aha.ru>; Тел.: (095)250-4629

Типография

ООО «ScanWeb», Korjalaankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 67 500 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несет рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «PC Игры» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

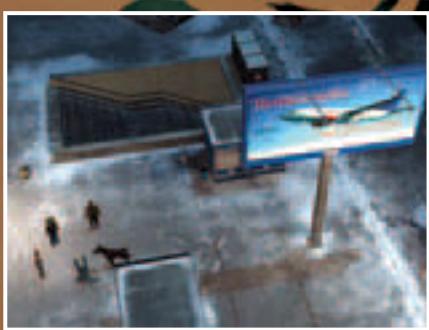
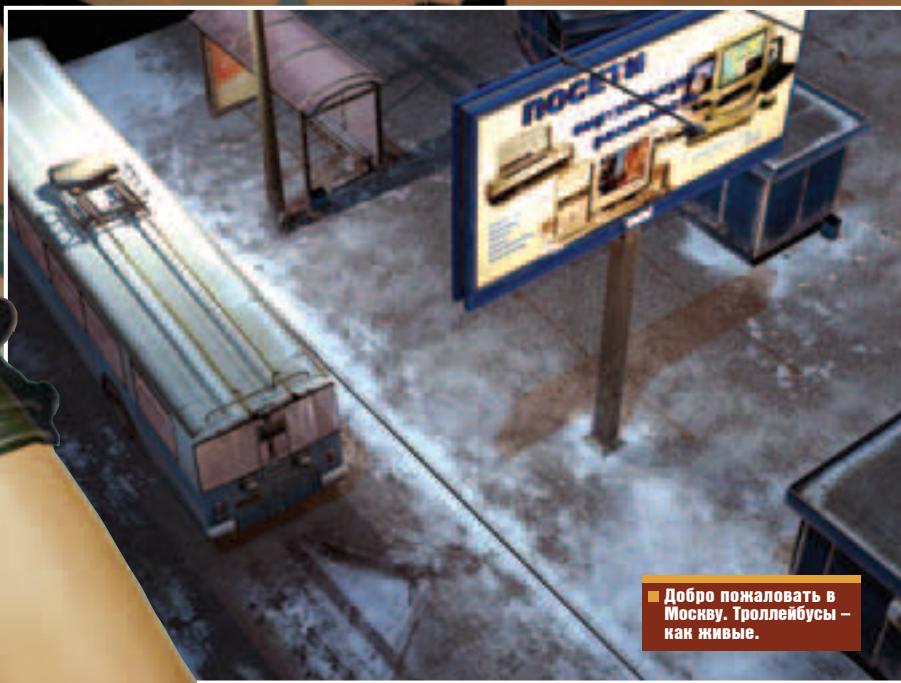
Признаюсь, я ехал в Nival с мрачными мыслями. Несмотря на то, что разработчики обещали создать по «Ночному Дозору» полноценную, качественную игру, верилось в это с трудом. Ну, скажи, что путного можно сделать по мотивам столь «народного» фильма? Да и опыт предшественников («Бумер», «Брат-2») красноречиво говорил совсем не в пользу «Дозора».

текст: Илья Зибиров

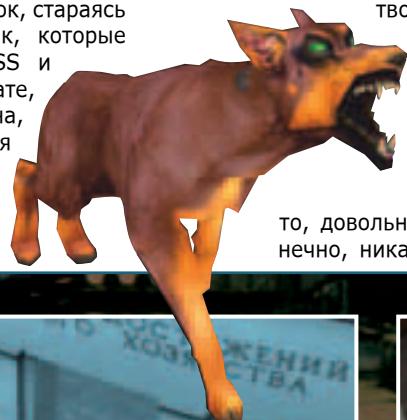
| | |
|--------------------------|--|
| ■ ЖАНР ИГРЫ | RPG/Tactics |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Новый Диск |
| ■ РАЗРАБОТЧИК | Nival Interactive |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| ■ ДАТА ВЫХОДА | II квартал 2005 года |
| ■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.nival.com/nightwatch_ru/ |

ИННЫЕ ШАГАЮТ ПО МОСКВЕ

НОЧНОЙ ДОЗОР



Как это ни странно, но увиденное выглядело совсем не так, как я ожидал. Вместо наколенной поделки – крепкая, уже сейчас претендующая на высокое качество игра. Вместо попытки выехать на раскрученном названии – попытка это название еще больше раскрутить, охватив свежую, ранее «не окученную» аудиторию. К созданию игры в **Nival** подошли с максимально возможной серьезностью. За основу взяли собственный, **Silent Storm'**овский движок, стараясь не повторять тех ошибок, которые сделали при создании SS и адд-она к нему. В результате, даже невесть какая (одна, хоть и очень впечатляющая локация) демо-версия производит неизгладимое впечатление. Все-таки, талант не пропьешь.



то, довольно условны. Конечно, никакого свободно-

ЧТО БУДЕТ?

Конечно же, «**Ночной Дозор**» – это ролевая игра. Если точнее – RPG с крайне сильным тактическим уклоном. Собственно, если бы не обилие диалогов и крепкий сюжет (сценарий создан при деятельном участии **Сергея Лукьяненко** и **Тимура Бекмамбетова**), быть ей обычной squad-based тактической игрой с упором на волшебство и потусторонние развлечения. Ах нет – грамотный подход творит чудеса.

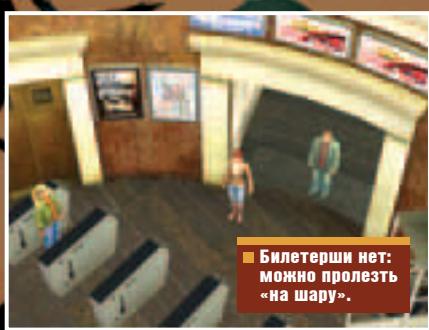
Крепкая сюжетная канва прослеживается и в организации миссий, которые здесь, вообще-

КИНО

В июле прошлого года в кинотеатрах страны начался показ фильма «**Ночной Дозор**» – первого из запланированной серии картин по мотивам трилогии **Сергея Лукьяненко** («**Ночной Дозор**», «**Дневной дозор**», «**Сумеречный Дозор**»). Фильм пользовался бешеным успехом у публики, и, несмотря на то, что из уст поклонников книги частенько раздавались недоброжелательные высказывания относительно кино-ленты, в целом, удался. По крайней мере, с точки зрения кассовых сборов – точно.



НА КОВЕР! | НОЧНОЙ ДОЗОР



ВИДЕО

Сейчас доподлинно неизвестно, появятся ли в игре кадры из фильма, или же все сюжетные ролики будут базироваться на игровом движке. Пока что, в показанной нам версии, можно было наблюдать несколько довольно оживленных «движковых» роликов. Правда, из-за недоработанности игры, герои роликов вели себя как сантехники во время жесткого запоя – стояли с закрытыми ртами, странным образом покачиваясь. «Анимация еще не готова», – разводят руками разработчики.



го шатания по ночной Москве не будет – не тот формат. Но и до «попытать последовательных карт-миссий с большим и страшным боссом в конце» игра уж точно не скатится.

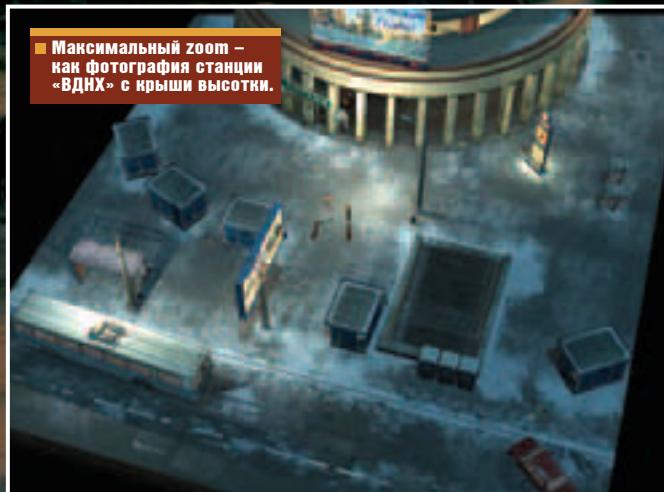
Создатели обещают ровное повествование, в нужных местах разделенное на главы (миссии, уровни – называй, как хочешь). Несмотря на несомненную ориентированность на боевые действия, «Дозор» буквально переполнен диалогами, исход которых сильно влияет на твоё игровое будущее. С действием книги и фильма игра будет пересекаться лишь изредка, то тут, то там показывая уже известных персонажей. Которые, кстати говоря, «оцифрованы» со своих кино-

коллег – это касается и текстур, и возможного использования голосов кого-то из актеров.

КАДРЫ

Насколько ролевым будет «Ночной Дозор» – сказать пока сложно. RPG-составляющая выглядит не самым серьезным образом – три базовых характеристики и еще некоторое количество дополнительных. Мы начинаем игру практически обычным человеком – персонажем седьмого уровня, и имеем все шансы достичь третьего уровня где-то ближе к концу игры (теоретически, игрок способен достичь и второго уровня, но об этом читай в интервью – прим. ред.).

Разработчики сетуют на то,





что Лукьяненко придумал слишком мало уровней для «роста над собой» героев книги. Именно поэтому им пришлось поделить основные уровни на несколько подуровней. Таким образом, твой персонаж в игре сможет «вырасти над собой» около двадцати раз. С каждым уровнем тебе будут выдавать новые умения и заклинания. Старые же будут апгрейдиться – в зависимости от того, насколько часто ты пользуешься той или иной способностью, будет расти и ее уровень. Так, например, простейший fireball (выглядит, кстати, очень красиво) уже второго уровня способен накрыть взрывом приличное количество стоящих рядом врагов.

СУМРАК

Сумрак в игре выглядит куда занимательнее, нежели в фильме (теперь все дружно напряглись – а какой был Сумрак в фильме? – прим. ред.). И, хотя на книжный он тоже не похож, эффекты радуют глаз. Крайне психodelического вида картинка наполнена «потусторонней» рябью, видны ауры персонажей, падает таинственного вида «снежок». В общем, с первого взгляда видно: вот она, магия.

Переход в Сумрак – дело утомительное. Процесс скачков туда-обратно сопровождается некоторой потерей здоровья, каждый ход пребывания в иной реальности также вызывает утечку хит-попинтов. Персонажи, находящиеся в Сумраке, могут атаковать тех, кто находится в нашем обыденном и скучном мире, наоборот же – ни-ни. Думаю, не стоит сильно заострять внимание на том, что атаки из Сумрака будут куда болезненнее и результативнее. Особенно, позволим себе предположить, магические.

МОРДОБОЙ

Поговорим и о столе приятном нашему глазу и разумению насилии. Пока что игра может похвастаться лишь магическими оплеухами да довольно ядовитыми укусами магов-перевертышей.



1C МУЛЬТИМЕДИА



КРЫЛЯТЫЙ ОХОТНИК



© 2004 THQ Inc. Все права защищены. THQ и логотип THQ являются зарегистрированными торговыми марками THQ Inc. Все остальные названия и торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
© 2004 Игра разработана Yager Development. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

Чтобы определить локальный провайдера и приобрести цифровую версию игры в онлайн-магазине «Игровой Клуб», звоните: +7 (495) 924-1000, +7 (495) 924-1001, +7 (495) 924-1002, +7 (495) 924-1003, +7 (495) 924-1004.

НА КОВЕР! | НОЧНОЙ ДОЗОР



SILENT STORM



Silent Storm – первая отечественная тактическая игра, которую не стыдно было показать за пределами нашей необъятной родины. В пользу этого – и роскошный трехмерный движок, и уникальная система повреждения локаций, и замысловатый сюжет из областей

ти альтернативной истории. Игра пользовалась таким успехом, что полгода назад для нее вышел add-on – **«Silent Storm: Часовые»**, поднявший планку качества еще выше.

К чему я все это говорю? Да просто **«Ночной Дозор»** делается на движке Silent Storm, а это уж что-нибудь, да значит.

Атакующих заклинаний здесь достаточно много. От твердолобых и прямолинейных fireball'ов до куда более хитрых образцов магической силы. Так, например, заклинание телекинеза способно отбросить тело еще живого врага на добрый десяток метров – удачное завершение хода. Получивший свою порцию горячих, злодей будет вынужден тратить драгоценные АР на то, чтобы подойти поближе.

Пока что доподлинно неизвестно, будут ли участвовать в побоищах обычные люди. С одной стороны, против иных

глупо идти с кулаками и прочим проплетарским оружием. С другой – игровые карты выглядели бы слишком безлюдно, если бы по ним ходили сплошь «непростые» люди. Ребята из Nival, в свою очередь, с блеском в глазах рассказывают о громадье планов, например – масштабных драках «милиция против темных». Очень жизненно.

КЕМ БЫТЬ

Пришло время рассказать о столь популярном нынче разделении труда. То есть – о классах персонажей, коих в **«Ночном Дозоре»** насчитывается аж три штуки.

Первый – перевертыш, кото-



■ А вот здесь народное творчество на фурнитуре присутствует в полной мере.



■ Часы и прочие табло над входом в метро: живые, работают.



рый отличается от своих собратьев по нездоровому образу жизни тем, что способен по собственному желанию превращаться в какое-нибудь крайне опасное для врага животное. В нашем случае это будут волк, собака и тигренок (она же – Тигренок, персонаж из книги-фильма, который в начале игры недолго присоединится к команде и обучит тебя азам выживания в этом непростом мире). Перевертыши – ребята простые и незамысловатые, предназначенные в основном для ближнего боя – «танки». Будучи способными порвать врага на части вручную, они также наделены некоторыми полезными магическими приемами.

Маги – это команда огневой поддержки. В их арсенале ты найдешь дистанционные атакующие заклинания. Fireball, Chain lightning и прочее – это все о них. Наряду с перевертышами, маги также являются необходимым компонентом любой более или менее веселой драки.

Чародеи же – народ особенный. Они наверняка не прочь навесить кому-нибудь пару оплеух, но главное их достоинство – работа с вещами. В их силах засечь практически любой предмет: сделать из яблока «лечилку», солнце-защитные очки наделить способностью противостоять магии – и прочее в таком же духе.

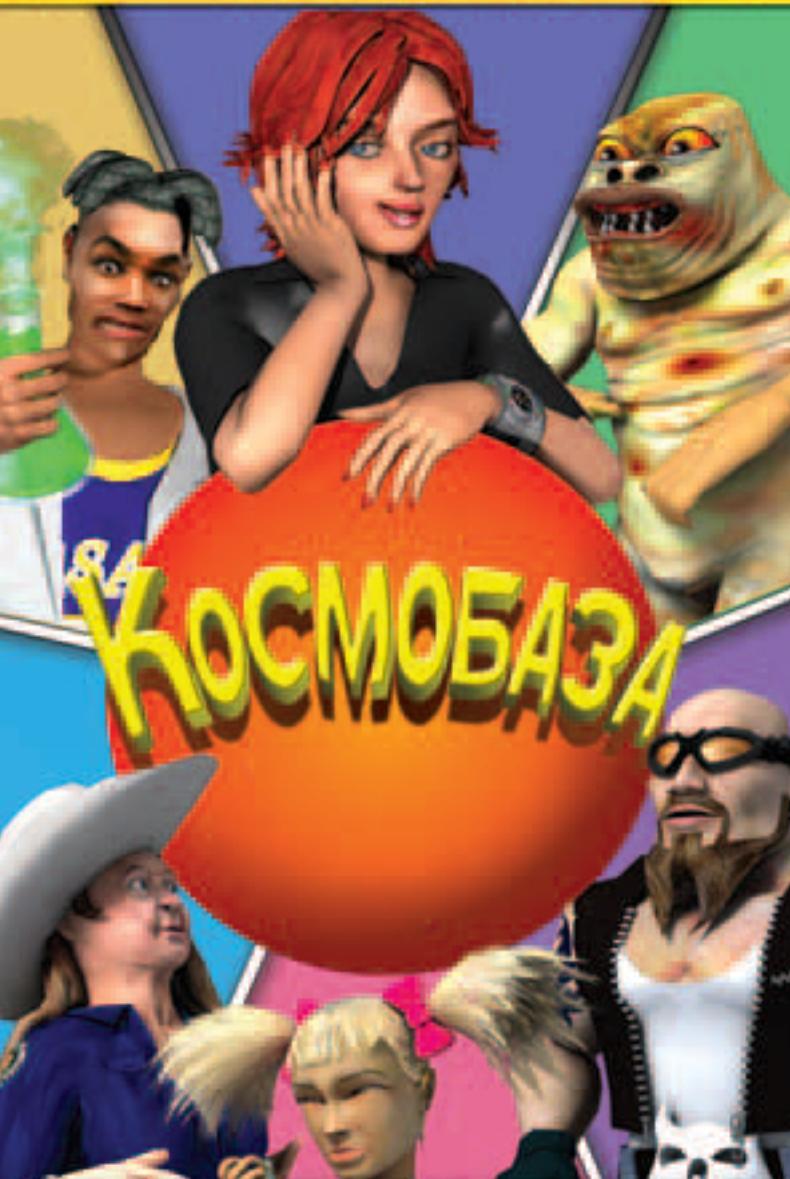
В бою чародеи будут мало полезными, зато смогут снабжать команду нужными и приятными бездешушками.

ШМОТЬ

Как и любая RPG, «Ночной Дозор» обязательно привлечет тебя десятками разнообразных предметов, которые ты захочешь распихать по карманам своих героев. Единственное, чего здесь точно не будет, – это одежды. Создатели игры справедливо полагают, что житель современной Москвы с вампирскими увлечениями вряд ли



1С МУЛЬТИМЕДИА

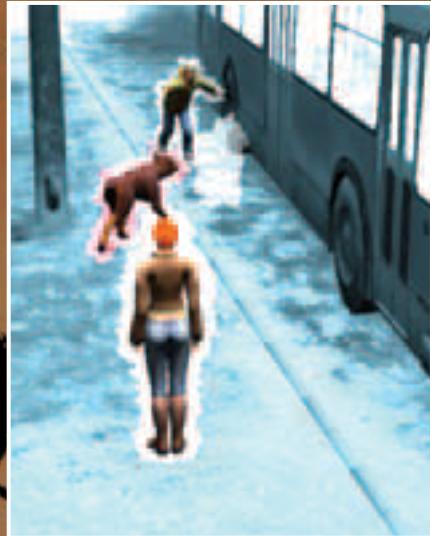


A Take2 Company



Год выхода: 2004 год
Жанр: RPG, стратегия, экшен
Разработчик: 1С-Софтвер
Издатель: 1С-Софтвер
Официальный сайт: www.1c.ru
Адрес: 125009, г. Москва, ул. Б. Остоженка, д. 10/1, стр. 1
Телефон: +7 495 955-00-00, Факс: +7 495 955-00-01, электронная почта: 1c@1c.ru

НА КОВЕР! | НОЧНОЙ ДОЗОР



ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Ты, наверное, хорошо помнишь, как фильм «Ночной Дозор» остервенело ругали за обилие скрытой рекламы и product placement'a. Глупо, конечно, любая голливудская лента в этом деле с легкостью превосходит фильм Бекмамбетова, но, что делать. Ругать – это у нас такое народное развлеченье. Но мы отвлеклись. Игра, как и фильм, повествует о нашей, отечественной Москве. А какая нынче Москва без рекламных плакатов? Да никакая. Пока что в игре присутствует множество поверхностей «здесь могла быть ваша реклама», но в Nival подумывают о том, чтобы продать рекламное место в своей игре, срубив тем самым немножко бабулек. Кто-то будет возмущен, но, по-моему, это довольно забавно.



будет гоняться за модным шмотьем «от-кутюр» (то есть, за «плюсовыми» кедами, шапками и прочей дребеденью – смешно). Поэтому захламлять карманы можно будет только различными артефактами.

Артефакты же ты сможешь добывать разными способами. Например, единственным верным для любой RPG – с трупов убиенных врагов. Конечно, не каждый мерзавец будет держать за пазухой что-нибудь мегакрутное, но лечебным яблочком на халаву разжиться ты все-таки сможешь. Особенно ценные предметы нам будут вручать по ходу игрового действия ключевые персонажи – Гесер и прочие. Кстати говоря, еще одним способом по-

лучения волшебных предметов можно смело считать чародеев – те с легкостью превратят обычную ртутную лампу в мощный световой меч, десятками валящий непокорных мерзавцев. Кроме того, в демо-версии игры был обнаружен волшебный фонарик, щедрый подарок от создателей фильма поклонникам вселенной «Дозора». Работает он, что твой лазер – только успевай трупы оттаскивать.

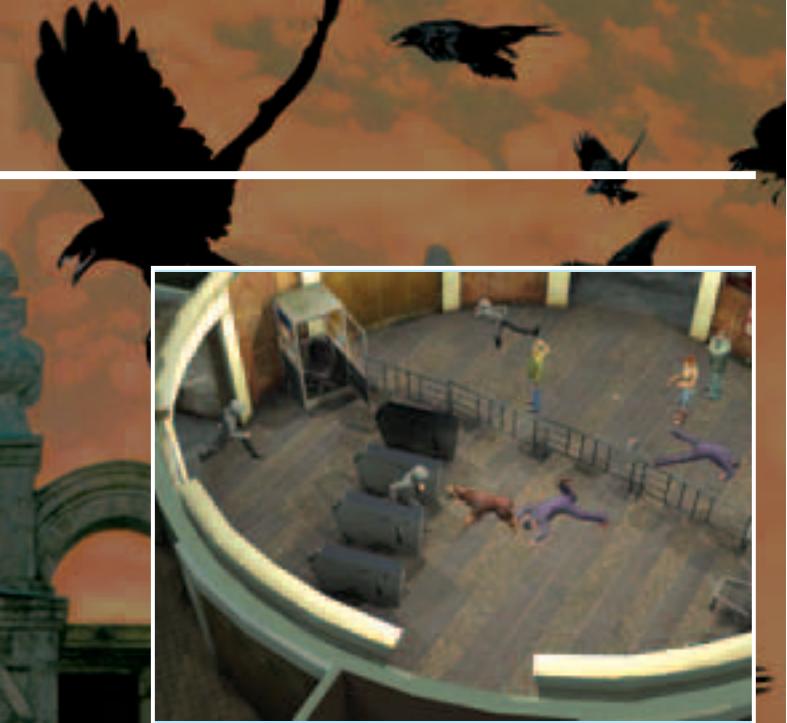
ЛОМТИКИ ВРЕМЕНИ

Теперь о том, как же будет устроен «Ночной Дозор». Движок Silent Storm – это не только отличная графика. Сам жанр игры – походовая тактика – накладывает определенный отпечаток. «Ночной Дозор»



Сумрак – психodelия forever.





1С МУЛЬТИМЕДИА

Lock-on ГОРЯЧИЕ СКАЛЫ



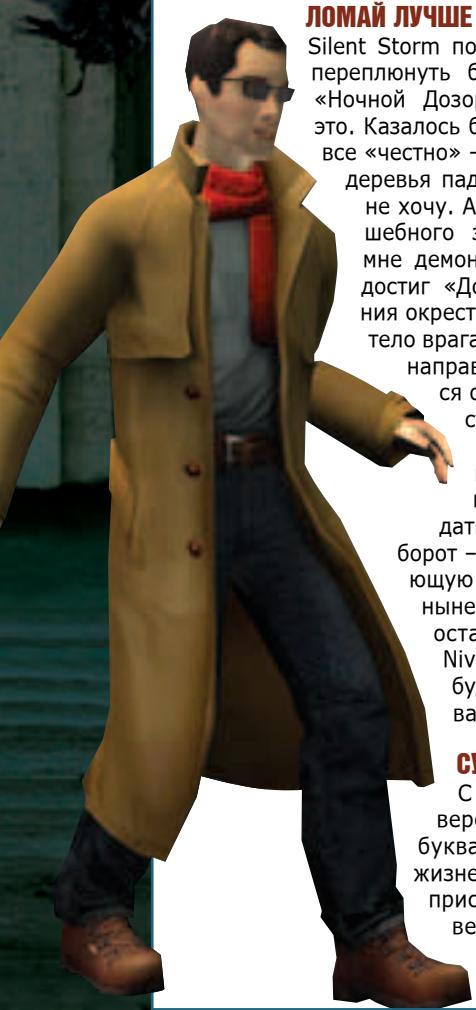
тоже будет походовым. Кто-то удивится – зачем? Ведь столь вдумчивые игры нынче не в моде, да и сама тематика, вроде бы, донельзя народная – зачем так усложнять? Ну, во-первых, ничего сложного здесь нет. А, во-вторых, походовая организация реальности позволяет избежать той неразберихи, которая присуща real-time'овым RPG. Вспомни хотя бы *Baldur's Gate* и ее многочисленных наследников – любая потасовка превращалась в форменный цирк. А в «Дозоре» с его Сумраком спасти может только неторопливое деление времени на ходы.

ЛОМАЙ ЛУЧШЕ

Silent Storm по части игровой физики переплюнуть было довольно трудно. «Ночной Дозор», похоже, сможет и это. Казалось бы, куда еще лучше? Но все «честно» – стены проламываются, деревья падают. В общем, ломай – не хочу. Ах нет. При помощи волшебного заклинания телекинеза мне демонстрируют, каких высот достиг «Дозор» в деле разрушения окрестностей. Пара секунд – и тело врага отправляется в полет в направлении ларька, ударяется о его стену и – о чудо! – стена с треском проламывается. Да, теперь поверженные недруги не будут без дела падать оземь, а совсем наоборот – честно рушить окружающую действительность. Отныне для полного счастья остается лишь ждать от Nival экранизации чего-нибудь из раннего творчества Джона Ву (John Woo).

СУРОВАЯ ПРАВДА

С трудом работающая версия «Ночного Дозора» буквально ошарашила своей жизненностью. Единственный присутствующий в ней уровень – станция метро «ВДНХ», главный вход. Собственно,



НА КОВЕР! | НОЧНОЙ ДОЗОР



КОММЕНТАРИИ АВТОРА



Автор знаменитой трилогии **Сергей Лукьяненко** совсем недавно лично ознакомился с текущей версией игры. Вот его комментарии: «Посмотрел с удовольствием и очень порадовался. Игра

мне понравилась и как автору «Дозора», и как игроку. Эффекты Сумрака, боевая система и общее качество уже сейчас находятся на высоком уровне. В игре хорошо проработана Москва, тестовый уровень со входом на станцию метро ВДНХ выглядел весьма аутентично – с мусором, окурками, рекламными щитами, все как и положено. Возможность поиграть за Светлых Иных на знакомых улицах и проспектах Москвы, я уверен, значительно добавит игре привлекательности».

это все. Обычная такая площадь рядом с входом в метро. Настоящая. Разве что бомжей нет. Пока нет. Разработчики уверили меня в том, что каждая карта создается исключительно методом воссоздания оной по мотивам реального прототипа. У меня нет поводов им не верить – «ВДНХ» сложно не узнать. Вокруг входа в метро – стандартные обшарпанные таксофоны, куча ларьков, тумба с картой метро. Особая гордость – голубые кабинки

платных туалетов. Ты же помнишь – жизненность превыше всего. Внутри вестибюля – турникеты, каморка бабушки-кричалки, ежедневно излавливающей безбилетников. К сожалению, каморка пока пуста (думаю, ты догадываешься, кто первым получит в голову fireball'ом в финальной версии игры?). Пока что мир «Ночного Дозора» выглядит мертвым. Кроме нашей команды и мерзавцев-темных в столь поздний час к метро никто подойти не удосужился – огни ряда ранней версии. Зато красоте городского пейзажа нельзя не позавидовать. Не будет преувеличением





сказать, что картинка, выдаваемая игрой, больше всего похожа на фотографию Москвы с крыши какой-нибудь хрущевки. За визуальный ряд «Дозора» можно быть абсолютно спокойными. А ведь в финальной версии обещают такие веселые локации, как аэропорт, МКАД и прочее, прочее...

НАШЕ, РОДНОЕ

Создатели признаются, что игра делается не только для того, чтобы порадовать фанатов книги или заинтересовать все те жуткие тысячи народу, которые ломились в кинотеатры на «наш ответ Голливуду». Основа игры – суровый быт в условиях постсоветского пространства. Сейчас никого не удивишь ни вампирами, ни RPG. Да, в общем-то, ничем уже не удивишь. А «Ночной Дозор» – удивляет, приятно удивляет. Собственно, это первая игра, которая с самого начала позиционировалась как «про нас». Даже самый простенький шутер стал бы во сто крат приятнее, если бы действие его происходило в столь милых нам российских реалиях. Поэтому-то «Ночной Дозор», который как игра очень и очень неплох, заставляет себя ждать.

СКОРО...

Испортить проект к релизу, конечно, можно. Но мне почему-то кажется, что в Nival этого сделать просто не смогут. В это хочется верить. Даже не потому, что «Ночной Дозор» – игра по кассовому фильму или по популярной в народе книге. Это ладно – переживем. Просто у игры есть какая-то атмосфера (наверное, тот самый «наш» дух), за которую его хочется любить уже сейчас.

И, если «наш ответ Голливуду» – будем честными – тянул на «тройку» по голливудским же меркам, то игровое воплощение «Ночного Дозора» грозит стать игрой А-класса, правда, скорее всего, только в России. На Западе такой проект априори неинтересен. Ведь в «Ночном Дозоре» главное что? Главное – наш, местный колорит. Кровь в трехлитровых банках из-под варенья, развороченный троллейбус около вестибюля станции метро «ВДНХ» и еще тысяча разных мелочей. Упитанному Гансу или долговязому Джону из Джерси это без надобности – вампирская тематика куда веселее и интереснее раскрыта в той же *Bloodlines*, а немытые двери московского метро вызывают умиление только у нас.

В общем, будем ждать – осталось не так уж много времени.

1C МУЛЬТИМЕДИА

О С О БЬ

CDV SOFTWARE ENTERTAINMENT AG

CDV, the CDV logo and «BREED» are either registered trademarks or trademarks of CDV Software Entertainment AG or Brat Designs in the UK and/or other countries.

© 2003 Nival Interactive. Все права защищены.

© 2004 ЗАО «НД». Все права защищены.

Powered by **game spy** **FOCUS** **CDV** **CDV VIDEO** **NIVAL INTERACTIVE**

ночной дозор

ТЕПЕРЬ ТЫ ИНОЙ

Беседовал: Даниил Леви

РС ИГРЫ: Только что ты прочитал подробный рассказ Ильи Зибираева о поездке в Nival и увиденной там версии игры. Что-то показалось странным, непонятным? Так давай спросим самих разработчиков, выясним подробности у них. Именно с этой целью мы заперли в темной переговорной руководителя проекта Максима Вахрушева и ведущего дизайнера Павла Епишина. Ребята поначалу молчали аки партизаны, но вскоре разговорились, и остановить их было уже невозможно.

РС ИГРЫ: Максим, Павел, добрый день. Скажите, идея создания игры зародилась до триумфа кино-ленты или после?

Nival Interactive: Сама идея возникла до выхода в прокат фильма «Ночной Дозор», но реальное воплощение получила уже после этого. Фильм стал неким катализатором. У аудитории возник интерес к данной теме, и было бы просто глупо этот интерес не удовлетворить. Если есть спрос, будет и предложение. В конце концов, это не мы придумали – вспомните хотя бы трилогию «Властелин Колец».

РС ИГРЫ: Какую роль в вашем «Дозоре» играют Сергей Лукьяненко и Тимур Бекмамбетов? Они выступают как консультанты?

Nival Interactive: Да, естественно. Всеми нашими идеями мы делимся с ними, они говорят, с чем согласны,

чем не согласны. Это вполне понятно – никто не хочет, чтобы у игрока возникла какая-то путаница. Сценарий, кстати, Сергей Лукьяненко уже давно одобрил, еще он примет участие в работе над диалогами. Возможно, писать сам их не станет, но контролировать процесс будет точно.

Киношники же на данный момент в процессе разработки участвуют меньше, но оно и понятно – работа над вторым фильмом отнимает уйму времени и сил.

РС ИГРЫ: Насколько сильно сюжет игры перекликается с книгой Сергея Лукьяненко и фильмом Тимура Бекмамбетова? Игра больше взьмет от книги или от фильма?

Nival Interactive: Ну, сначала стоит отметить, что фильм «Ночной Дозор 2» еще не смонтирован, и у киношников в любой момент могут возникнуть

определенные изменения. Наш же текущий сценарий все-таки несколько отличается от известных событий, хотя действие происходит в то же время, что и события фильма и второй части книги «Ночной Дозор» – они перекликаются, там достаточно много параллелей. Просто мы не хотели брать уже известные всем факты и банально переносить их в игру. Нам кажется, это было бы, по крайней мере, скучно. Наш сюжет самостоятелен, интересен сам по себе. Уверены, он понравится как любителям книги, так и любителям фильма.

РС ИГРЫ: А как же известные по книге персонажи? Они то будут?

Nival Interactive: Да, конечно. Игроки обязательно встретят ставших знаменитыми сотрудниками Ночного и Дневного Дозоров. С кем-то из борцов за Свет мы будем работать в группе, кем-то даже сможем поуправлять.





■ Видеосъемка проходила сразу после интервью. Результат ищи на диске.

PC ИГРЫ: И насколько часто мы будем встречать знакомых личностей?

Nival Interactive: Ну, конечно, не в каждой миссии, но в большинстве.

PC ИГРЫ: А почему главным героям игры было решено не делать Антона Городецкого?

Nival Interactive: Во-первых, про Антона все давно известно – и в книжке про него прочитали, и фильм посмотрели. Рассказывать про него и в игре было бы тривиально. Антон у нас будет – просто не в качестве главного героя. Во-вторых, в книге и фильме Антон выступает как довольно-таки сильный маг. Нам же, по вполне понятным причинам, нужен персонаж, который только-только попал в мир Иных. Ну, и еще один фактор связан с классами персонажей. У нас их три: Боевой Маг, Перевертыш и Чародей. Если Антон становится главным героем, играть за Перевертыша уже нельзя.

PC ИГРЫ: И до какого же уровня сможет дорасти наш герой?

Nival Interactive: Начинает он, как и положено, с седьмого. Большинство игроков смогут развеять его до третьего уровня. Ну, а поскольку, наш «Ночной Дозор» – это RPG с присущими ей выборами реплик диалогов и различными вариантами выполнения квестов, кто-то сможет достичь и второго уровня. Но для этого придется очень сильно постараться.

PC ИГРЫ: Насколько сложно было переносить сюжет книги С. Лукьяненко в игру?

Nival Interactive: Конечно, определенные трудности возникали. К примеру, мы частенько находили в произведении явные противоречия. В новой редакции книги, правда, эти ошибки исправлены. В любом случае, нам всегда удавалось найти с Сергеем компромисс, так что никаких конфликтов не было.

ЗО ЧАСОВ ИНОЙ ЖИЗНИ



PC ИГРЫ: На сколько игрочасов ориентирован геймплей?

Nival Interactive: Это сильно зависит от самого игрока. В среднем – тридцать часов. Но, опять же, это не вполне точно. Миссию, которая готова уже сейчас, наш программист может пройти за пятнадцать минут, а неподготовленному человеку на это потребуется полтора часа.

PC ИГРЫ: А с точки зрения игрового дизайна переносить на экран описываемый мир было сложно?

Nival Interactive: Геймдизайн все-таки придумывали мы сами. Сергей лишь утверждал его. Ну, или не утверждал (смеется).

PC ИГРЫ: А что с озвучкой? Актёров приглашать будете?

Nival Interactive: Мы планируем очень серьезно заняться этим вопросом. Конечно, поймать всех актеров точно не получится. Но будем надеяться, что кто-то из фильма попадет в игру.

PC ИГРЫ: Ваша игра – это, все-таки RPG. Расскажите подробней о классах и ролевой системе.

Nival Interactive: Классов персонажей, как уже упоминалось, у нас три: Боевой Маг, Перевертыш и Чародей. Вероятно, класс можно будет выбрать не только главному герою, но и кому-то из членов



■ Максим Вахрушев – руководитель проекта «Ночной Дозор».



■ Его коллега, ведущий дизайнер Павел Епишин.



КОГДА



PC ИГРЫ: Дата релиза привязана к выходу фильма в прокат?

Nival Interactive: С большой вероятностью – да. Все в этом очень заинтересованы.

PC ИГРЫ: Есть ли идея сделать совместное издание книги, фильма и игры?

Nival Interactive: Ну, это, опять же, пока рано обсуждать. Возможно, совместное издание все-таки появится. Но говорить об этом разумнее уже после выхода в прокат фильма.



■ Сразу после нашего визита в Nival приехал и Сергей Лукьяненко. Текущая версия игры очень понравилась знаменитому фантасту.

команды. Главный же герой начинает с седьмого уровня, получает опыт за выполнение квестов, за убийство врагов. Но, чтобы ждать повышения в уровне не было скучно, мы разделили уровень на пять этапов, при достижении каждого из которых персонаж повышает свои характеристики, получает определенные умения. Умения в свою очередь делятся на заклинания, чары и улучшения физического состояния героя.

PC ИГРЫ: Расскажите о том, сколько уровней Сумрака мы увидим в игре, и будет ли он визуально похож на киношный или книжный сумрак?

Nival Interactive: Слой будет только один. Мы считаем, что этого более чем достаточно. Потому что, если добавить еще хотя бы один уровень Сумрака – игрок начнет путаться. Конечно, такие боссы, как, например, Завулон, смогут уходить на другие уров-

ни Сумрака, но для нас дороги туда нет. Насчет визуальной части – он вряд ли будет похож на книжный сумрак, и уж тем более на киношный, потому как в фильме Сумрак вообще был практически не виден. То, как выглядит Сумрак сейчас, – еще не окончательный вариант. Мы будем обсуждать этот вопрос с Сергеем Лукьяненко. Посмотрим, что он скажет.

PC ИГРЫ: А у вас в Сумраке персонажи становятся просто сильнее?

Nival Interactive: Грубо говоря, да. Когда персонаж находится в Сумраке, он постепенно теряет жизнь, зато может быстрее передвигаться, затрачивать меньше энергии на кастование какого-то заклинания и т.д.

PC ИГРЫ: Игра совмещает в себе режимы реального и пошагового времени. Каково их соотношение?

Nival Interactive: В этом смысле наша игра похожа на *Silent Storm*. Когда боя нет – все ходят группой в реалтайме. Как только на горизонте появляются враги – активируется пошаговый режим. Но, в отличие от того же *Silent Storm*, наши враги ходят сразу все и куда быстрее. Иначе игрок точно заснет... (снова смеется).

PC ИГРЫ: А что вы делаете для того, чтобы игра была интересна не только поклонникам книги или фильма, но и рядовым пользователям, с темой «Ночного Дозора» не знакомым?

Nival Interactive: Мы стараемся сделать очень плавный ввод в игру. Это заключается не только в постоянной помощи и разъяснении всех аспектов игры, но и, например, в постепенном награждении интерфейса. В общем, разобраться, что, куда и зачем, смогут все.



■ Боя в Сумраке обещают быть очень зрелищными.





УСЛЫШЬ МЕНЯ



PC ИГРЫ: Каким будет музыкальное сопровождение?
Nival Interactive: В стиле фильма. Музыка будет инструментальной и в тоже время достаточно жесткой.

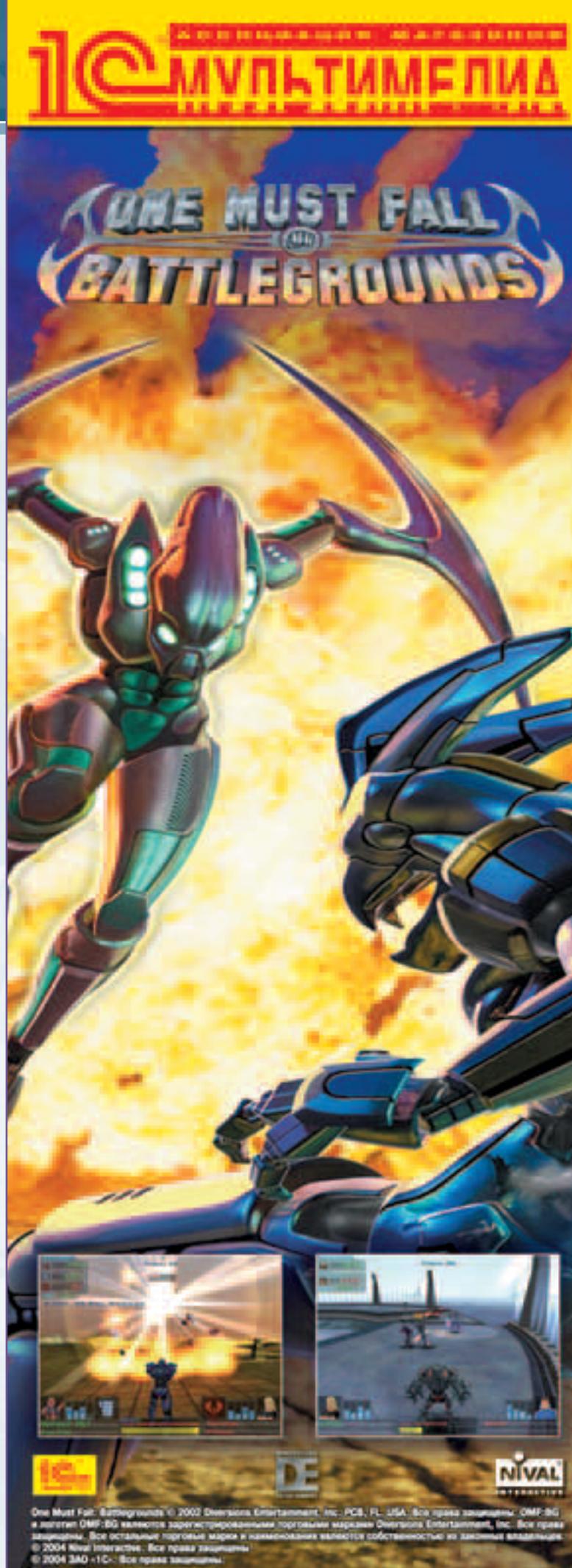
PC ИГРЫ: А музыку делают те же люди, что делали ее для фильма?
Nival Interactive: Мы вели переговоры с композитором, но он сейчас слишком занят, чтобы работать и над нашим проектом. Сейчас музыкой занят очень известный по играм компании Nival человек.

Это очень важный для нас вопрос, так как мы хотим сделать массовую игру, интересную абсолютно всем.

PC ИГРЫ: Будете ли вы использовать кадры из фильма? **Nival Interactive:** Такие идеи есть. Мы прекрасно понимаем, что это в разы повысит привлекательность проекта. Но, опять же, пока непонятно, каким получится фильм. Подождем, пока киношники определятся, и будем решать что-то конкретное.

PC ИГРЫ: Персонажи вашей игры будут говорить по телефонам Nokia, пить Nescafe и смотреть Первый канал? Реклама в игре появится?

Nival Interactive: Это очень важный вопрос, который уже сейчас волнует многих игроков. Да, так называемый *product placement* будет. Но мы все-таки делаем игру, а не один большой рекламный ролик, поэтому все будет в разумных пределах. Такой навязчивой рекламы, какая была в фильме, у нас точно не появится. А вообще, если бы рекламы у нас не было вообще, это казалось бы, по крайней мере, странным. Разве можно представить современную Москву без огромных плакатов на улице и в метро? Отсутствие рекламы будет бросаться в глаза.



ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ

(game)land

представляет

5 марта
суббота

19.00 начало

Москва

Центральный Академический
Театр Российской Армии

Первая церемония вручения наград в области
компьютерных и видеоигр

GAMELAND AWARD

С участием
«звезд»

российской игровой индустрии
популярных исполнителей
создателей известных
игровых журналов

Билеты

приобрести
можно в Интернет-центре «Сафемакс на Пятницкой»
(Пятницкая, 25, стр. 1) с 1 февраля 2005 года

Официальный спонсор
церемонии:

AMD

Партнеры:



по телефону:
Справки
935-70-34

Подробности на сайте: www.gameland.ru

определяете вы!!!

Победителей

5 марта в Центральном Академическом Театре Советской Армии состоится Первая церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр Gameland Award 2004, организованная издательским домом (game)land. Цель - отметить заслуги разработчиков и издателей компьютерных и видеоигр России и стран СНГ. Выбирать лучшие игры среди творений игровой индустрии России и бывшего Советского Союза (то есть номинанты только те игры, которые сделаны разработчиками и издателями России и стран СНГ) доверено самим геймерам!

Перед вами 11 номинаций и 66 номинантов, которых путем споров и голосования выбрали главные редактора и

редактора популярных и авторитетных игровых журналов «Страна Игры», «PC ИГРЫ», «Путеводитель: PC ИГРЫ» и Computer Gaming World Russian Edition. Теперь все зависит от вас! Выберите в каждой номинации самую лучшую, на ваш взгляд, игру, вырежьте купон и отправьте его нам по адресу: 103031, Москва, Дмитровский пер., д.4, стр. 2 с пометкой «Gameland Award». В конце февраля голоса будут подсчитаны и на торжественной церемонии награды найдут своих героев!

Среди тех, кто примет участие в голосовании будет разыгран ноутбук и другие ценные призы, а также пригласительные билеты на церемонию вручения наград.

НОМИНАЦИИ

Лучшая PC ИГРА 2004 года (А)

- 1 Перл Харбор
- 2 В тылу врага
- 3 Александр
- 4 Периметр
- 5 Звездные волки
- 6 Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- 7 Власть закона
- 8 T72. Балканы в огне
- 9 Чистильщик

Лучшая RPG 2004 года (В)

- 1 Златогорье 2: Холодные небеса
- 2 Космич. рейнджеры 2: Доминаторы
- 3 Звездные волки
- 4 Сфера
- 5 Князь 2: Продолжение легенды
- 6 Механоиды

Лучшая стратегия 2004 года (С)

- 1 Сталинград
- 2 Александр
- 3 Противостояние: Война в заливе

□ 4 Блицкриг: Смертельная схватка 2

- 5 Периметр
- 6 Осада

Лучшая многопользовательская игра 2004 года (Д)

- 1 В тылу врага
- 2 Сфера. Материк власти
- 3 Страусиные бега
- 4 Kreed: Битва за Савитар
- 5 Периметр
- 6 Александр
- 7 Перл Харбор
- 8 Противостояние: Война в заливе

Лучший ЭКШН 2004 года (Е)

- 1 Kreed: Битва за Савитар
- 2 Тормозилки
- 3 Чистильщик
- 4 Страусиные бега
- 5 Ударная сила
- 6 Механоиды

Лучшая графика 2004 года (F)

- 1 Периметр
- 2 Перл Харбор

□ 3 Полная труба

- 4 Операция Silent Storm: Часовые
- 5 В тылу врага
- 6 Звездные волки
- 7 Власть закона

Лучший квест 2004 года (G)

- 1 Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки
- 2 Братья Пилоты 3D: Дело об огородных вредителях
- 3 Братья Пилоты: Обратная сторона Земли
- 4 Полная труба
- 5 Вий: История рассказанная заново
- 6 Революционный квест
- 7 Ядерный титбит: Flashback

Лучшая локализация на PC 2004 года (H)

- 1 Beyond Good & Evil
- 2 Ground Control 2: Operation Exodus
- 3 Syberia 2
- 4 FarCry
- 5 The Suffering



□ 6 Scrapland

- 7 Conflict: Vietnam
- 8 Doom 3

Лучшая локализация на PS2 2004 года (I)

- 1 Killzone
- 2 Кузя: Жукодром
- 3 Getaway: Черный понедельник
- 4 Jak 3

Лучший саундтрек 2004 года (J)

- 1 Сталинград
- 2 В тылу врага
- 3 Саботаж
- 4 Власть закона
- 5 Периметр

Самая ожидаемая игра 2005 года

(впишите три российские игры, которые вы с нетерпением ждете)

Лучшие геймеры выбирают лучшие игры!

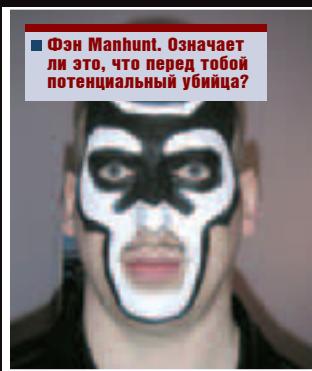
SMS голосование

Стоимость сообщения

для абонента – 0,15\$ без учета НДС



Проголосовать за лучшие игры можно и с помощью SMS. Отправьте на номер 3030 (для любого телефона для всех операторов) сообщение с буквой (которая стоит рядом с названием номинации) и номером номинанта (например, если в номинации «Лучшая игра для PC» вы голосуете за игру «Периметр», то ваше сообщение будет выглядеть как «A4»). Внимание! Одна sms – одна номинация, то есть если вы хотите проголосовать по всем номинациям, вы должны отправить 10 sms (голосование в номинации «Самая ожидаемая игра 2005 года» проходит только посредством заполнения купона).



В США, похоже, разгорается новый скандал, связанный с компьютерной игрой. Братья **Филип и Нейл Литтлеры** (Phillip и Neal Littler) поссорились из-за компьютерной игры, и Филип застрелил близнеца. Восемнадцатилетний убийца арестован. Пока неизвестно, из-за какой игры разгорелся сыр-бор, и что конкретно послужило причиной убийства. Зато легко представить, какой шум поднимут политики- популисты и обслуживающие их общественные организации. Какую игру объявит виновной? *Manhunt?*

GTA: San Andreas? Half-Life 2? Игровые издатели в напряжении – никому не хочется быть козлом отпущения.

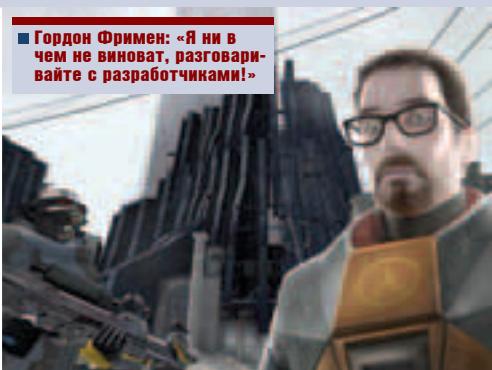


Потрясающая новость разлетелась по списку e-mail рассылки фанатов известного стратегического сериала *Command and Conquer*. Вице-президент **Electronic Arts** **Марк Скэггс** (Mark Skaggs) порадовал сообщением: начаты работы над полноценной третьей частью *Red Alert!* Анонс неофициальный, а значит, и информации из него не почерпнешь. Известно лишь, что заниматься разработкой игры будет та же команда, что создавала *Red Alert 2*, *Yuri's Revenge* и *Command and Conquer: Generals*. Ждем подробностей!

ТОШНИТ ОТ HALF-LIFE 2



■ Тошнит во время игры в Half-Life 2? Не психуйте!



■ Гордон Фримен: «Я ни в чем не виноват, разговаривайте с разработчиками!»

Пускай *Half-Life 2* и признан главной PC-игрой прошлого года, многих от нее тошнит. В прямом смысле. На форуме **Valve Software** сотни геймеров жалуются на головную боль и приступы морской болезни после непродолжительного сеанса игры в *Half-Life 2*. У большинства из них раньше не было никаких проблем с вестибулярным аппаратом. Вот и страдают, бедняжки – играть хотят, но не могут. В суд пока никто не обращался, но ор стоит – аж чертам слышно.

В чем же проблема? Предположительно, виновата частота обновления экрана, установленная по умолчанию на 60Hz. Также угол зрения Гордона Фримена равен 75°, тогда как в большинстве шутеров он равняется 90°. Вот, что пишут пострадавшие: «Чуваки, я полагал, немногие страдают от морской болезни в шутерах. Я играл в *Far Cry*, *Doom 3*, *Halo*, *Half-Life 1* и многие другие FPS. Все было

нормально. Пока не появился *Half-Life 2*. Теперь, поиграв часок, я с трудом передвигаю ноги. Я просто падаю в кресло или же хожу, словно пьяный. По моему, это очередной признак того, что HL2 – игра десятилетия!» Игрофилмы, кстати, не отрицают, что шутеры от первого лица способны вызвать ощущения, как при сильной качке. Лекарства вряд ли помогут, но есть несколько способов облегчить страха: поставь монитор так, чтобы он оказался на темном фоне, увеличь частоту обновления экрана, понизь качество графики. Не забывай чаще делать перерывы или хотя бы отводи взгляд от монитора (например, посмотри в окно). Если же ты настолько увлечен игрой, что нет времени на перерывы, держи под рукой целлофановый пакет. Иначе мама заругает за испорченный ковер.

за четвертый квартал составили 438 миллионов долларов. Сравним: за аналогичный период 2003 года компания напродаивала «всего» на 277 миллионов. Кстати, в ее финансовом отчете наконец-то прозвучала точная дата выхода *Grand Theft Auto: San Andreas* на PC. Это радостное событие произойдет 7 июня 2005 года. В тот же день на прилавки магазинов сбросят и Xbox-порт *San Andreas*.

Высшее руководство Take-Two не чует ног от счастья – лучшая игра студии **Rockstar North** позволит компании жить без бед и в нынешнем году. Поскольку за текущую прибыль можно не беспокоиться, компания перенесла релиз гоночной игры *Midnight Club 3: DUB Edition* на весну, дав разработчикам время на полномасштабный тюнинг.

В ИЮНЕ ВСЕ В SAN ANDREAS!



■ Эти ребята заработали большие деньги для Take-Two.



■ Читай "Coming June 2005".

Как и следовало ожидать, четвертый квартал минувшего года стал чрезвычайно успешным для издательства **Take-Two Interactive**. Причиной тому – мегахит *Grand Theft Auto: San Andreas*, разошедшийся на PS2 неприличным тиражом. Продажи

Акелла

ТРЕБУЕТСЯ ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ИНТЕРНЕТ

EverQuest II

30
дней игры
БЕСПЛАТНО!
Карты оплаты на сайте
www.akella.com



UBISOFT

SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT

Действие EverQuest 2 проходит в будущем мира Norrath, который по прошествии 500 лет вступил в новую эпоху своего развития.

Графически EQ2 не имеет аналогов среди онлайновых ролевых игр. Использование последних визуальных технологий, невероятный уровень детализации позволяет создавать для каждого персонажа уникальную внешность и наделять его присущими ему одному чертами. Тщательно отточенная игровая механика позволяет чувствовать себя в игре комфортно как засевшим MMORPG, так и новичкам.

- Детализированный игровой мир колоссальных размеров, тысячи предметов экипировки
- 16 рас, 24 класса и 50 уровней развития персонажа
- Возможность иметь собственное жилье и верхнее животное для передвижения по игровому миру
- Многочисленные гильдии и игровые сообщества для совместных рейдов и ограничения производства

© 2005 "Akella", © 2004 "Ubisoft". © 2004 "Sony Online Entertainment"
Все права защищены. Неправомерное копирование преследуется.

E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультигейм" www.multitrade.com.ua



Maison
Премиум кинотеатр





■ Бруно Боннелл доволен кадровыми перестановками в Atari.

С поста главного администратора (CEO) издательства **Atari** ушел **Бруно Боннелл** (Bruno Bonnell). Его сменил **Джеймс Капарро** (James Caparro), занявший место президента компании. Ранее Капарро был одним из членов совета директоров Atari, а до этого преуспел на музыкальном рынке. Он занимал посты главного администратора в трех крупнейших звукозаписывающих лейблах. Боннелл пока не собирается отходить от дел: сложив с себя полномочия главного администратора, он продолжает занимать ряд должностных в Atari, по сути, являясь человеком, разрабатывающим стратегию развития компании.



■ Будущее серии Driver безоблачно.

Компания **Reflections Interactive**, с 1998 года принадлежащая **Atari**, лишилась своего основателя. **Мартин Эдмондсон** (Martin Edmondson) уволился по собственному желанию с поста креативного директора. Он настроен и дальше трудиться на благо игровой индустрии. Такие ценные кадры долго без работы не сидят. Эдмондсон основал Reflections Interactive двадцать лет назад. Именно он стоит за такими громкими проектами, как серия *Driver*, *Destruction Derby* и *Stuntman*. В Atari не расстроились из-за ухода специалиста и заверили: франчайз *Driver* в полном порядке с Эдмондсоном или без него.

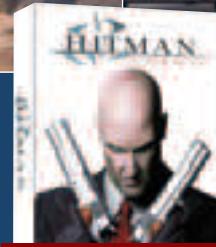
■ В АРМИИ ВСЕ БОЛЬШЕ ГЕЙМЕРОВ



■ Пока неизвестно, ждет ли Ambush! судьба Full Spectrum Warrior.



■ Солдаты могут играть в GTA 3, а эзки – нет.



■ За такие игры в тюрьме Миссури теперь бросают в карцер.

Американские солдаты все больше играют в игры. Министерство обороны уже не сомневается в пользе компьютерных тренировочных программ и заказывает их одну за другой. Последняя разработка, выполненная компаниями **BBN Technologies** и **Total Immersion Software**, называется **Ambush!** и предназначена научить юнцов воевать в современных условиях.

- Стратегии ведения войны меняются, и нужны тренировки нового вида, – заявляет **Брюс Робертс** (Bruce Roberts), ученый из BBN Technologies. – **Ambush!** позволяет морским пехотинцам пережить то, что испытывали солдаты в Афганистане и Ираке. Программа учит, как действовать в заварушке любого плана, а также как избежать кровопролития.

Первыми **Ambush!** испытали морпехи из Вашингтона. Сетевой код позволяет воевать понарошку сразу 24 игрокам.

Игры нужны солдатам не только для тренировок. Руководство Военно-Морского Медицинского Центра из Сан-Диего, где лечатся солдаты, побывавшие в Афганистане и Ираке, обратилось к геймерам с просьбой о помощи. Многие солдаты проводят в госпитале несколько недель. Двадцать прис-

тавок, сорок геймпадов и около двухсот игр – вот и все, что нужно для полного армейского счастья.

А вот в тюрьме штата Миссури заключенным, наоборот, запретили играть в игры. Правда, не во все, а только самые жестокие. Случилось это после того, как в тюрьме побывал журналист и ужаснулся. Заключенные отчаянно рубились в **Grand Theft Auto 3** и даже **Hitman: Contracts**. То есть виртуально убивали людей, угнали машины и нападали на полицейских. Очевидно, теперь эзки играют исключительно в **The Sims**.

■ МОДА НА ЗАКОНОПРОЕКТЫ



■ Интересно, понравилась бы Благоджевичу GTA: San Andreas?



■ Поприветствуем нового политика-игронавистника!

Вот и еще один американский штат обзавелся собственным штатным ненавистником жестоких компьютерных игр. На этот раз счастье свалилось на голову штату Иллинойс в лице его губернатора, **Рода Благоджевича** (Rod Blagojevich). Народный избранник уверяет, что современным родителям нужна помощь в защите ребенка от ин-

формации, которая способна нанести тому моральный ущерб. Это означает следующее: продажа детям до определенного возраста любых игр, содержащих элементы жестокости и секса должна караться по закону. В качестве карательной меры губернатор предлагает штраф в размере 5000 долларов или до года тюремного заключения.

Интересный факт: определять, подходит ли игра детям, губернатор собирается не с помощью всемирно известной системы рейтингов **ESRB**, а при содействии созданного на деньги

налогоплательщиков агентства, обозначившего основные параметры, по которым станут оценивать игры. Пока закон находится на стадии рассмотрения. Надеемся, на ней он и застрянет.

Акелла

METALHEART

ВОССТАНИЕ РЕПЛИКАТОВ



Капитан Лантан Сигни и второй пилот Шерис Шеридан после гибели их космического корабля оказываются на планете Процион - отрезанном от галактики мире, где могущественный Империя добывает бесценный минерал тактоний. Судьба распорядилась так, что именно нашим героям предстоит поднять восстание и освободить угнетенные народы Проциона из-под власти Империи.

- Футуристическая ролевая игра в лучших традициях Fallout
- Оригинальная, тщательно проработанная ролевая система
- Партии до 6 персонажей из представителей 4 игровых рас
- Огромное разнообразие оружия и высокотехнологичных имплантантов
- Отличная графика с поддержкой современных визуальных эффектов



Медиа

Федеральная служба по надзору в сфере культуры, спорта и туризма
ФГУП "Союз" и "Медиа"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614





Ищи футболки на www.cafepress.com/eaemployee.

Скандал, разгоревшийся между руководством издательства **Electronic Arts** и работниками, продолжается. Напомним, последние были крайне недовольны условиями труда – они работали по 90 часов в неделю без выходных, нормального от-



Одного разработчика The Sims 2 уже уволили за дерзость.

пуска и выплаты сверхурочных. Начальство EA попыталось замять конфликт по-быструму («кому не нравится – увольняйтесь»), но не получилось. А недавно в интернете открылся сайт, где за 20 долларов можно приобрести футболку с ехидной надписью: «Я вкалывал по 90 часов в неделю на EA и не получил даже эту отстойную футболку». Как сообщают достоверные источники, интернет-магазин открыл сами сотрудники Electronic Arts. Не исключено, что скоро офисы компании заполонят сотрудники в таких футболках. По сути дела, за последние месяцы условия труда в EA не изменились, а значит, инцидент нельзя считать исчерпанным.

DOOM СНИМАЮТ НЕ ТАК



По мнению сценариста, это не чудище из Ада, а человек, зараженный вирусом.



Фэнзы Doom растерзают любого, кто покусится на святое.



Бензопила, кстати, в фильме будет!

Что-то неладное творится с фильмом по мотивам **Doom**. По крайней мере, фэнзы шутера уже всполошились. Волна возмущения поднялась после того, как чешский репортер побывал на съемочной площадке *Doom* в Праге. Он и донес до общественности неблагую весть: концепция фильма, изначально очень близкая к игре, претерпела существенные изменения. Действие космического ужастика перенесено с Марса на безымянную планету, а бравого морпеха заменили целым отрядом из восьми человек. Монстры не имеют никакого отношения к Аду. Это просто люди, мутировавшие под влиянием жуткого вируса. Единственное, что утешает – монстры визуально почти не отличаются от игровых, а многие перестрелки будут проходить с видом от первого лица.

кое расширение вселенной *Doom*, которое интересно и фэнам игры, и другим людям. Надо быть честными: мы никогда не сможем превзойти *Doom 3*, и мы все знаем это. Уверяю, ваши любимые темы из *Doom* будут представлены в фильме. Я не скромник и, поверьте, мой бескомпромиссный сценарий, полный насилия – воплощение мечты любого фэнза *Doom*.

EVIL GENIUS 2 В РАЗРАБОТКЕ



Шарм *Evil Genius* почувствовали не все рецензенты.



Еще одна оригинальная игра от Elixir – *Republic: The Revolution*.

Инвесторы **Elixir Studios** явно воодушевлены успехами ее недавнего стратегического чуда **Evil Genius**. Иначе как объяснить тот факт, что компания получила в качестве инвестиций из разных источников порядка двух миллионов долларов? Стоит, однако, заметить, что одновременно из компании уволили четверть штата. Кто-то не захотел делиться?

Довольная финансовым результатом, Elixir Studios поделилась планами на будущее: нас ждут целых три игры, контракт на одну из кото-

рых был заключен с крупным американским издательством еще три года назад. Несмотря на это, пока о загадочном проекте известна только ориентировочная дата выпуска – 2006 год. Второй игрой станет сиквел *Evil Genius*, о котором, к сожалению, пока тоже ничего не известно. Ну и третий проект, про который (ты не поверишь!) тоже ничего не известно, находится в начальной стадии разработки. Он предназначается для игровых платформ нового поколения (платформа PC в их список, вероятно, не входит).

Акелла

Prince of Persia:
Warrior Within™

Принц Персии

Схватка с Судьбой™



pc cd-rom

История игры начинается через несколько лет после окончания событий первой части. «Вернувшись в родной Вавилон, Принц обнаруживает, что за ним охотится сверхъестественное создание Dahaka – перевоплощение самой Судьбы, жаждущее лишь одного: скорейшей смерти того, кто его потревожил. Принц позабыл, что во время спасения дворца султана, ему ненароком удалось прорвать единое Полотно Времени, вызвав тем самым в наш мир пришествие ужасного демона...»

- Старый герой в новой реинкарнации – он повзросел, и стал хладнокровным убийцей, а не молоденьким искателем приключений.
- Добавилась возможность управляться с двумя видами оружия одновременно
- Улучшена физика игры – движения героя станут еще более зрелищными, чем раньше.
- Значительно улучшена графика.
- Ну и, конечно же, новые виды монстров, оружия и гигантские локации.



М-Видео

Розничная продажа в магазинах

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

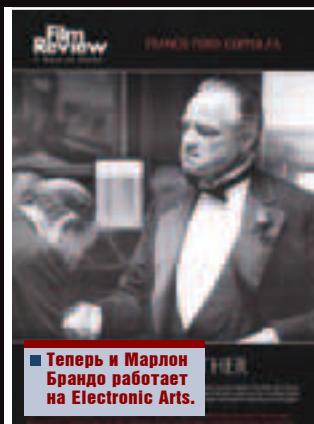
© 2004 "Akella", © 2004 "Ubisoft". Based on Prince of Persia created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia: Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment.



UBISOFT

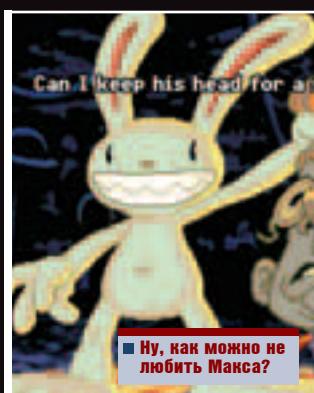


Акелла



■ Теперь и Марлон Брандо работает на Electronic Arts.

Знаменитый американский актер **Марлон Брандо** (Marlon Brando), умерший 1 июля прошлого года, будет «воскрешен» лучшими художниками компании **Electronic Arts**. Брандо необходим игрофелам для экшена *The Godfather*, создаваемого по мотивам гангстерской саги **Марко Пьюзо** (Mario Puzo) и оскароносного фильма **Фрэнсиса Форда Копполы** (Francis Ford Coppola). Electronic Arts успела получить все права на использование внешности Брандо незадолго до смерти актера. Выход игры намечен на осень 2005 года.



■ Ну, как можно не любить Макса?

Жанру квестов, оказывается, не так уж и плохо. Совсем недавно в интернете волной пронеслись слухи о том, что немецкая компания **Bad Brain Entertainment**, так удачно получившая права на издание перспективной адвентуры *A Vampire's Story*, ведет переговоры с **LucasArts** о покупке лицензии на продолжение знаменитого квеста *Sam and Max Hit the Road*. В недавнем интервью президент Bad Brain Entertainment **Вольфганг Кирдорф** (Wolfgang Kierdorf), уверил, что LucasArts пойдет навстречу. Надо лишь договориться о цене.

■ АМЕРИКАНСКИЙ ФУТБОЛЬНЫЙ БЕСПРЕДЕЛ



■ Экстренное сообщение: EA всем утерли нос!

■ Без сомнения, это был отличный перехват лицензии.

Electronic Arts купила американский футбол с потрохами. Новость о том, что издательство заключило беспрецедентный эксклюзивный контракт с **Национальной Футбольной Лигой США (NFL)**, стала сенсацией. Правда, только в Америке. В Европе и России интерес к американскому футболу невысок, и нам ни тепло, ни холодно от того, что EA монополизировали сегмент игрового рынка, отданного NFL. В США же, где игры серии *NFL Madden* ежегодно выходят для всех платформ и распродаются суммарным тиражом в 5-6 миллионов копий, на американском футболе делают большие деньги. Сумма договора с NFL не разглашается, но дураку понятно: «электронники» заплатили сумасшедшие деньги. Если раньше конкуренцию Electronic Arts де-

лала компания **Take-Two Interactive** со своей линейкой *NFL 2K*, а также **Sega** и **ESPN Games**, то в течение следующих пяти лет права на создание игр с использованием символики, игроков и стадионов Национальной Футбольной Лиги, сосредоточены в одних руках.

Для EA это – огромный успех. Боссы же других обиженных издательств борются себе под нос, что фэнам интерактивного футбола ждет невеселое будущее – без здоровой конкуренции качество *NFL Madden* здорово понизится.

- Очень жаль, что ограничена свобода выбора геймеров, – с грустью заявили в Take-Two. – Кроме того, можно с уверенностью говорить о том, что цена на игры *NFL Madden* вырастет и существенно!

■ Серия *NFL 2K* обречена на забвение.

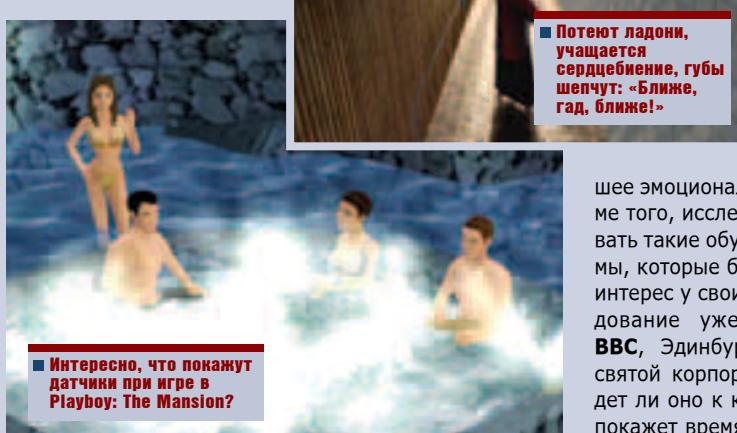
■ ЭКСПЕРИМЕНТЫ НАД ГЕЙМЕРАМИ

Один из университетов города Глазго положил начало интересному и достаточно перспективному проекту: изучению зависимости эмоций человека от компьютерных игр. Университет соорудил специальную лабораторию, напичканную высокотехнологичным оборудованием. Оно призвано измерять такие параметры, как

движение глаз, степень давления на игровые контроллеры. Вскоре лабораторию наполнят геймеры, которым позволят играть под наблюдением в их любимые игрушки.

Цель исследования – выявить зависимость эмоционального состояния человека от тех или иных моментов игры. С помощью полученной информации разработчики смогут включать в свои проекты именно те элементы, которые вызывают у игроков наибольшее эмоциональное возбуждение. Кроме того, исследование позволит создавать такие обучающие игры и программы, которые будут вызывать реальный интерес у своих пользователей. Исследование уже получило поддержку **BBC**, Эдинбургского Университета и святой корпорации **Microsoft**.

Приведет ли оно к конкретным результатам, покажет время.



■ Интересно, что покажут датчики при игре в *Playboy: The Mansion*?

Акелла

Стань кем пожелаешь:



КРАСОТКОЙ...



...ЖУЛИКОМ...



...ИЛИ ПРОСТО ГЕРОЕМ!



...ГРОМИЛОЙ - ПОЛИЦЕЙСКИМ...



...БАНДИТОМ...

American McGee представляет:

SCRAP LAND

ХРОНИКИ ХИМЕРЫ

www.scrapland.com



Главный герой игры – робот-гуманоид по имени D-Titus Debris решил прекратить свои скитания по Вселенной и в кон-то веки найти постоянную работу. Для этой цели он решает посетить Chimera – главный город планеты роботов Scrapland. Однако он даже не подозревает, в какой безумный круговорот событий его вовлечет судьба злодейка... Если вам по душе захватывающие приключения, научная фантастика и здоровый юмор, то Scrapland однозначно для вас.



М-Видео

Розничная продажа в магазинах
фирмы "Союз" и "М-Видео".

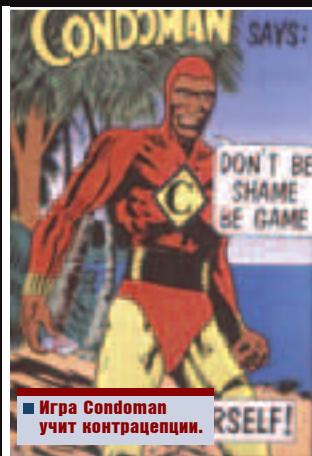
© 2005 "Akella", © 2005 "ENLIGHT Software Ltd", © 2005 "Mercury Steam Entertainment"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тел. поддержки: 1000 363-4611. E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла



■ Игра Condoman учит контрацепции.

Уже не первый год врачи изучают вредное влияние электронных игр на здоровье людей. Отчеты о «болячках геймеров» публикуются десятками. Однако в США нашлись смельчаки, искренне верящие, что игры способны... лечить. Более того, компания **The Serious Games Initiative**, начавшая проект **Games for Health**, сумела получить двухгодичный грант от **Фонда Роберта Вуда Джонсона** (The Robert Wood Johnson Foundation). Деньги пойдут на изучение вопроса, как использовать игры в современной медицине. Речь идет и об образовательных играх, и о программах, обладающих терапевтическим эффектом.



■ Даже супершпионка из Alias не спасла Acclaim.

Компания **Acclaim** пошла с молотка. В буквальном смысле. Поскольку задолженность издательства перед кредиторами составляла порядка 100 миллионов долларов, было принято решение распродать на аукционе имущество, арестованное в ее нью-йоркской штаб-квартире. На продажу выставили дорогую офисную мебель, несколько автомобилей, тренажеры из спортивного зала и 43 тысячи дисков с играми. Интеллектуальная собственность, которой владеет Acclaim, не была представлена на аукционе. Права на многие игровые бренды по-прежнему за компанией, но, вероятно, вскоре начнут распродавать и их.

THE GIRL GAME

Легкомысленные девицы не учатся на ошибках, а сразу обращаются в суд, дабы защитить поруганную честь. Недавний пример – иск к создателям и распространителям эротической игры **The Guy Game**. Интерактивная викторина, вышедшая прошлым летом на консолях, а недавно портированная на PC, представляет собой бесхитростное развлечение – игрокам задают вопросы, и за верные ответы награждают показом раздевающихся красоток.

Всего для The Guy Game снялись порядка 60 девушек. Причем, абсолютно добровольно и, конечно, за деньги. Однако в день выхода PC-версии игры одна из моделей, идентифицированная в The Guy Game как **Джейн До** (Jane Doe), осознала: использование ее изображения топлесс незаконно. Оказывается, Джейн на момент фотосессии было всего 17 лет. То есть все договоренности между ней и создателями игры можно считать недействительными. Да и закон нарушен! Будто бы глупенькая не знала этого, когда получала гонорар.

Несовершеннолетняя обратилась за справедливостью в суд небольшого тихасского городка. Она посчитала себя обманутой и оскорбленной. Ее требования: запретить продажу The Guy Game и взыскать за причиненный моральный ущерб со всех, кто был причастен к судьбе The Guy Game: разработчика **Top Heavy Studios**, издателя **Take-Two Interactive**, а также **Sony Computer Entertainment** и **Microsoft**. Последние пострадали за то, что игра вышла на их



платформах – PS2 и Xbox. Уже вынесено постановление о временном приостановлении продажи The Guy Game. Не нужно быть юристом, чтобы предположить финал истории, – оскорбленная модель получит свои

отступные и откажется от претензий. Так что осталось только договориться о сумме.

BIOWARE ДЕЛАЕТ ШУТЕР



■ Ролевая игра и карата – такого мы еще не видели.

В последнее время деятельность канадской студии **BioWare Corp.** овеяна слухами разной величины и достоверности. Так, с большой вероятностью новая ролевая игра **Jade Empire**, которую **Microsoft** позиционирует как эксклюзив для Xbox, выйдет-таки на персональке. На это намекают сами разработчики, получившие после **Star Wars: Knights of the Old Republic** отличный опыт работы на две платформы. Релиз Jade Empire, RPG с большой примесью восточных единоборств, назначен на март. PC-версия поступит в продажу летом или в начале осени. Не за горами и анонс **Jade Empire 2** – прижатые к стенке разработчики подтвердили: это очень даже вероятно.

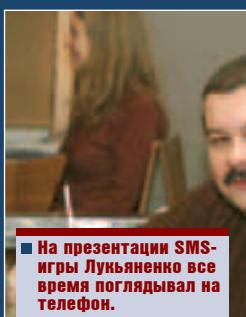
Также не смолкают разговоры о том, что BioWare возьмется за шутер. Вернее, FPS/RPG. Именно для него канадцы лицензировали ультрасовременный движок **Unreal 3** от **Epic Games**. Игра создается для PC и консолей следующего поколения (читай: Xbox 2 и PS3).

Учитывая то, что BioWare обычно анонсирует свои новые проекты за год до окончания работ, можно предположить: в ближайшее время нас ждут очень приятные новости.



■ Движок Unreal 3 пугает... своими возможностями.

А ТЫ ИНОЙ?!



17 декабря группа японских компаний «Сумитомо» при поддержке знаменитого писателя-фантаста Сергея Лукьяненко устроила презентацию мобильной SMS-игры «Ночной Дозор».

Это событие ознаменовало начало официальных SMS-боев между кланами Света и Тьмы. Теперь у каждого из нас есть возможность стать «Иным» – сверхчеловеком, обладающим магическими возможностями. Отправляя текстовые команды по SMS со своего мобильного телефона, ты можешь принять участие в битве Света и Тьмы с вполне реальными соперниками. Цель действий состоит в том, чтобы выполнять задания своего Дозора по обезвреживанию наиболее опасных игроков противника и другие различные миссии.



Игроки в «Ночной дозор» вышли из сумрака.

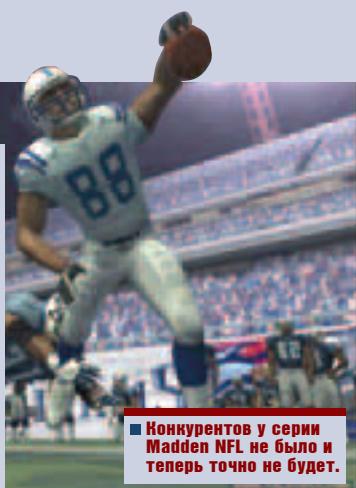
Тем самым игрок приобретает опыт и повышает свой «профессиональный» уровень. Также есть возможность играть командами. И вот, что здорово: и без того самая крупная и сильная на данный момент команда нашего издательства

(game)land объявляет о наборе добровольцев. Хватит маяться от безделья, выходите из Сумрака! Кстати, ежемесячно среди лучших игроков нашей команды будут разыгрываться ценные призы. Читайте подробности на сайте: www.gameland.ru и присоединяйтесь к игре. Пока участвовать в игре могут только абоненты Би Лайн GSM и МегаФон Московского региона. Но это пока, а что будет дальше... Нет, об этом – молчок. Более подробную информацию об SMS-игре «Ночной Дозор» ты можешь узнать, посетив сайт www.dozorsms.ru.

ELECTRONIC ARTS РВЕТСЯ В МОНОПОЛИСТЫ

Electronic Arts, крупнейший мировой издаватель компьютерных игр, продолжает яростную экспансию на всех фронтах. Да, компания получила эксклюзивные права на издание всех игр, посвященных современному американскому футболу, но этого мало. EA вознамерилась заключить аналогичную сделку с Национальной баскетбольной ассоциацией США. Сумма, предложенная «электрониками», не разглашается, но речь шла об огромных деньгах. К счастью для нас, сторонам не удалось договориться – NBA вежливо «послала» покупателя.

И что вы думаете – Electronic Arts ничуть не огорчила неудача. Подобно поручику Ржевскому, получив отказ, EA отправилась «танцевать» другую девушку. Теперь компания прила-



гаєт все силы, чтобы договориться с американской бейсбольной лигой. И снова на кону стоят эксклюзивные права на создание игр с использованием реальных игроков, команд и стадионов. Чем закончились переговоры – пока неизвестно. Конкуренты EA в панике – никому не хочется терять прибыль. Новое антимонопольное дело на подходе.



Дела у издательства **Ubisoft** идут вовсе не здорово. Из последнего финансового отчета следует: с апреля по октябрь прошлого года доходы компании выросли незначительно – всего на 2 процента. В то же время увеличились и убытки – с 45.7 миллионов долларов до 48.5. Французы делают хорошую мину при плохой игре и уверяют, что проблемы временные. Своими спасителями Ubisoft видят игры *Ghost Recon 2* и *Prince of Persia: Warrior Within*. Первую активно разбирают владельцы Xbox, а продажи PoP 2 за премьерную неделю оказались вдвое выше, чем *Prince of Persia: Sands of Time*.



Ушедший 2004 год был крайне удачным для игровой индустрии. На PC главными бестселлерами стали *The Sims 2*, *Half-Life 2* и *Doom 3*, на PS2 в лидеры выступил *Grand Theft Auto: San Andreas* и *Metal Gear Solid 3*, а в мире Xbox царствовал *Halo 2*. Эксперты CNN Money справедливо опасаются, что нашествие сиквелов приведет к творческому застою в индустрии.

Вторая деталь, подмеченная американскими аналитиками: продажи игр для взрослых падают. И *Leisure Suit Larry: Manga Cum Laude*, и *Singles*, и *The Guy Game* разошлись тиражами, гораздо меньше ожидаемого. Только Ларри сумел перепрыгнуть отметку в 100 тысяч проданных экземпляров. Выход очевиден: количество игр с рейтингом M будет уменьшаться.



■ С Deus Ex в портфолио тебе будет рада любая студия.

Студия Midway Studios Austin переманивает сотрудников ION Storm Austin. На решение «штурмовиков», помимо зарплат и условий труда, влияет и география – оба разработчика базируются в американском городе Остин, и смена работы не связана с переездом. Последним на сегодняшний день «приобретением» Midway Studios Austin стал Харви Смит (Harvey Smith), ветеран игровой индустрии, стоящий за хитовыми сериями *System Shock* и *Deus Ex*. Харви получил пост креативного директора. О работе в MSA подумывает и бывший фронтмен ION Storm Уоррен Спектор (Warren Spector).



■ Четыре подразделения Konami – как черепашки-ниндзя – всегда вместе.

Крупнейший азиатский издатель, Konami Computer Entertainment Japan, объявил о том, что все его четыре подразделения будут объединены в одно целое. По словам представителей компании, она идет на данный шаг для обеспечения большей эффективности работы и меньших задержек в принятии решений: как-никак договориться внутри одной компании гораздо проще, чем вести переговоры сразу между четырьмя. Интересный шаг издателя, учитывая, что большая часть его западных коллег предпочитают наоборот, дробиться на подразделения.

КРАНК РАСШИРИЛ СВОЙ ПЕРИМЕТР



■ «Хватит спать!» – решил КранК и создал KranX Productions.



■ Галерея славы КранКа: «Периметр».



■ Галерея славы КранКа: «Самогонки».

Если и есть в российской игровой индустрии своя икона и свой гуру, то, без сомнения, это – **Андрей «КранК» Кузьмин**, программист, дизайнер, композитор и опытный руководитель, до недавнего времени являвшийся моторманом калининградской студии «К-Д Лаб». Почему в прошедшем времени? Все просто – Андрей объявил о своем уходе из «К-Д Лаб» и основании новой компании, **KranX Productions**. От должности генерального директора «К-Д Лаб» он отказался еще летом, но только спустя несколько месяцев объяснил свое решение:

- Мы только что доделали «Периметр», я пил мате, и вдруг отчетливо понял – пора сделать Это. Мне исполнилось 33 года. Если бы мы начали следующий проект в К-Д, мне пришлось

бы доделывать его до конца. Но тогда у меня не осталось бы времени на Это.

Компания KranX Productions разместилась в Светлогорске. Туда вслед за Кранком отправилась часть команды «К-Д Лаб», а позже подтянулись профессионалы из Москвы, Казани, Нижнего Новгорода и Симферополя. Всех их сплотило громкое имя человека, стоявшего за хитовыми российскими играми: *«Вангеры»*, *«Самогонки»* и *«Периметр»*. Сейчас команда трудится сразу над несколькими пока неанонсированными играми.

- Все это очень серьезно и надолго. Десять лет в молодой индустрии – это срок. Не хочу пафоса. Первые контракты компании уже подписаны, процесс пошел, – заявил Андрей Кузьмин.

СЭМ ФИШЕР КРАДЕТСЯ В КИНОТЕАТР



■ Надеемся, в кино Сэм не позабудет, как ломать шеи.

Компания **Paramount Pictures** приобрела права на создание фильма по превосходному stealth-экшену *Splinter Cell*. Не откладывая дело в долгий ящик, студия наняла маститых сценаристов: **Джона Петти** (John Petty) и **Джона МакЛафлина** (John McLaughlin). Первого из них никому не нужно представлять – Петти сочинил сценарий для оригинального *Splinter Cell* и сиквела *Pandora Tomorrow*.

Известно и имя человека, который сядет в режиссерское кресло. Это **Питер Берг** (Peter Berg), чей крепкий боевик *«Сокровище Амазонки»* (The Rundown) сделал приличную кассу в мировом кинопрокате. Он же является соавтором сценария. В продюсерах картины числится сам **Том Клэнси** (Tom Clancy).

О сюжете грядущего блокбастера пока ничего неизвестно. Не совсем ясно даже, какая часть игры ляжет в основу сценария. Возможно, троица авторов остановится на *Splinter Cell: Chaos Theory*, чей релиз намечен на март. Paramount обещает максимально точно передать уникальную атмосферу игры в фильме. Большая ставка делается на харизматичность личности главного героя, Сэма Фишера.

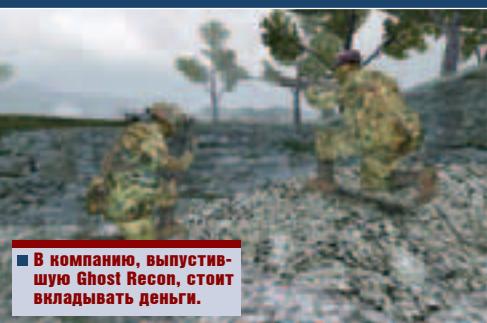


■ «Сокровище Амазонки» – хорошая визитка для режиссера *Splinter Cell*.

EA КУПИЛА НЕМНОГО UBISOFT



■ Персидский принц спасается от Electronic Arts.



■ В компанию, выпустившую Ghost Recon, стоит вкладывать деньги.

Похоже, никто не способен остановить **Electronic Arts**. Эта компания будет расти до тех пор, пока в мире остается хотя бы один независимый разработчик или издатель. Последнее тому подтверждение – компания приобрела сразу 20 процентов акций французского издательства **Ubisoft**. Конечно, это не контрольный пакет, но все же его объем довольно внушителен, особенно учитывая тот факт, что у непосредственных владельцев Ubisoft во владении осталось всего 22,8% акций. На тревожную новость представителей Ubisoft отреагировали довольно странно. Если президент компании, **Ив Гельмот** (Yves Guillemot), расценил случившееся как проявление инвестиционного интереса у конкурентов вследствие успешной деятельности компании, то другие представители Ubisoft в интервью ин-

формационному агентству **Reuters** заявили: покупка такой большой доли акций – явная агрессия со стороны EA. Пессимисты не сомневаются: американский издатель пытается захватить контроль над Ubisoft в преддверие выхода консолей нового поколения. Руководство Electronic Arts упирают на то, что приобрели 20 процентов акций Ubisoft в расчете на хорошие дивиденды от деятельности успешного конкурента. Они уверяют, что не собираются принимать участие в решении важных вопросов. Основная позиция EA – позиция инвестора, а не управляющего делами. Ну да, кто бы в это поверил! От контрольного пакета акций американцев отделяется совсем немного. Осталось только скупить акции у мелких вкладчиков и можно свободно рулить делами Ubisoft. Как удержаться от такого соблазна?



■ Логотип-победитель. Простенько, но со вкусом.

Lionhead Studios, завершающая работу над симулятором Голливуда **The Movies**, подвела итоги конкурса **The Movies Logo Contest**. Истомившихся от ожидания фанов попросили сделать логотипы виртуальных студий (игрок, запуская The Movies, будет обязан выбрать символ для своей кинокомпании). В конкурсе приняли участие несколько сотен человек, и, наконец, жюри назвало троих победителей. Ими стали **Джонатан Дженсен** (Jonathan Jensen) из Канады, **Дэвид Уоттс** (David Watts) из Англии и **Дэвид Boyle** (David Boyle) из США. Их работы попадут в финальную версию The Movies. Напомним, игра увидит свет в марте.

КОРСАРЫ ПЛОХО СЧИТАЮТ



■ «Товарищи пираты! Объявляю: вы теперь – Корсары III».



■ Так выглядел постер «Корсаров II», игры, которой больше нет.

Сенсационная новость: отныне официальное название проекта, ранее известного как **«Корсары II»**, звучит – вы не поверите – **«Корсары III»**. Похоже, игра «Корсары II» родилась под плохой звездой. Сначала из нее сделали **Pirates of the Caribbean**, а теперь «Корсаров III». Пиратская сага стала трилогией, проскочив вторую часть. Кто-

нибудь заметил подмену? – За время, прошедшее с момента анонса игры «Корсары II», проект успел вырасти и трансформироваться настолько, что просто игрой для фанатов первых «Корсаров», хардкорной альтернативой «Пиратам Карибского Моря», его назвать уже нельзя. «Корсары III» – это действительно абсолютно новая игра, игра нового уровня во всех смыслах этого слова, – комментирует факт переименования **Дмитрий Архипов**, вице-президент компании **«Акелла»** по разработке.

Что ж, похоже, дело не ограничилось просто смешной вывеской. Теперь нас будет ждать уже не просто «продвинутая» версия Пиратов Карибского моря, а полноценная игра AAA-класса. Ее издателем в России и странах СНГ является фирма **«1С»**. Российский релиз «Корсаров III» запланирован на первую половину 2005 года.



■ Valve на страже!

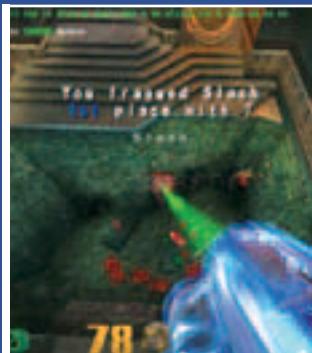
Создатели **Half-Life 2** не только делают превосходные игры, но и определенно не лишены бизнес-жилки. Сервис **Steam** позволяет **Valve Software** контролировать количество проданных копий HL2, однако руководство компании успевает следить, чтобы их не надурили в любой другой области. Так, издательство **Vivendi Universal Games** распространяло **Half-Life** в киберкафе, не имея на то прав. Суд запретил VU Games наживаться за счет партнера. Очевидно, теперь всем киберкафе придется сотрудничать напрямую с Valve Software. Правду говорят: боятесь тот, у кого каждая копейка на счету.



■ Сколько "Кваку" не хоронят, она все живет да процветает.

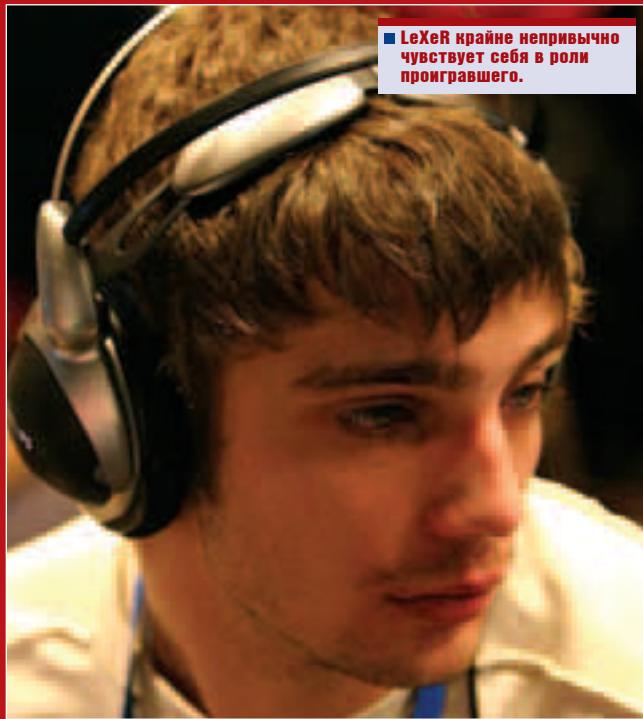
QUAKE 3 ЖИВ!

Вот уже несколько лет ходят слухи о «скоропостижной» кончине одной из самых распространенных мультиплеерных игр в России – **Quake III Arena**. Однако детище **id Software** демонстрирует за-видную живучесть и вовсе не собирается «умирать». А недавно представители одной из крупнейших отечественных кибер-лиг, **NPCL**, заявили, что в список номинаций предстоящего сезона соревнований в обязательном порядке будет включена всенародно-любимая «Квака», которой в последнее время явно не хватало поддержки со стороны организаторов турниров. Новость обрадовала всех поклонников Q3, а их у нас в стране великое множество. Так что ни о какой гибели популярного шутера и речи быть не может. Главное, чтобы европейские и мировые чемпионаты не забывали о Quake III Arena и проводили по ней мероприятия так же часто, как и пару лет назад.



Кстати, в рамках ежеквартального кубка **ASUS** с завидной регулярностью устраиваются состязания по Q3, и, похоже, эта традиция не будет нарушена и в 2005 году.

■ LEXER НА CPL EXTREME WINTER 2004



■ LeXeR крайне непривычно чувствует себя в роли проигравшего.

15-19 декабря в Далласе, штат Техас, США, прошел крупнейший за последнее время чемпионат **CPL Extreme Winter 2004**. В четырех дисциплинах разыграли 160 тысяч долларов – не удивительно, что мероприятие посетило более 4000 геймеров со всего земного шара. Наибольшее внимание зрителей привлекла номинация **Counter-Strike** – этот шутер является на данный момент самой популярной сетевой забавой в мире, и вряд ли в ближайшем будущем ситуация изменится. В соревнованиях приняли участие 64 клана. Основными фаворитами в отсутствие **SK.Swe** считались **Eyeballers**, **NoA**, **Titans** и **Team 3D**. Именно эти команды в минувшем году регулярно занимали призовые места на всех масш-

табных чемпионатах. По традиции не обошлось без сюрпризов. **Titans** и **3D**, продемонстрировавшие великолепную игру на **WCG 2004 Grand Final**, «слили» на зимнем CPL далеко не самым сильным сборным. Это связано с необычайно высокой конкуренцией, которая наблюдается на турнирах в последнее время. Еще бы, суммы выигрышей постоянно

растут, да и телевидение всерьез заинтересовалось киберспортом. В результате даже не известные ранее кланы оказывают упорное сопротивление признанным мастерам. Вот и **3D**, ставшие в октябре чемпионами мира, уступили землякам из **GamerCo** и **compLexity**. В заключительном матче CPL Extreme Winter 2004 встретились **Eyeballers** и **NoA**. Последним пришлось пробиваться в финал из сетки лузеров, куда их отправили как раз шведы из Еве. Видимо, непростой турнирный путь лишь прибавил канадско-норвежской пятерке уверенности – они взяли реванш у своих обидчиков и стали победителями состязаний, получив 30 тысяч долларов в придачу.

В номинации **Painkiller 1x1** принял участие **LeXeR** из Санкт-Петербурга, который уже несколько месяцев живет в Нью-Йорке, где тренируется вместе со своими партнерами по команде **x6**. К сожалению, знаменитый питерский дуэлянт в **Q3** не успел хорошо подготовиться к чемпионату. Он одолел несколько бойцов среднего класса, но оступил на первом же фаворите. Итоговый результат – восьмое место, что, в общем-то, неплохо для первого раза.



■ Зона для зрителей напоминает кинотеатр «МДМ» (зал с пушками).

Финальные результаты CPL Extreme Winter 2004:

Doom 3 1x1:

- 1 место – **Rocketboy** (Китай), \$9000;
- 2 место – **D. Dragon** (Германия), \$6300;
- 3 место – **fnatic.Gopher** (Швеция), \$4200.

Counter-Strike 5x5:

- 1 место – **NoA** (Норвегия-Канада), \$30000;
- 2 место – **Eyeballers** (Швеция), \$21000;
- 3 место – **GamerCo** (США), \$14000;
- 4 место – **Begrip** (Швеция), \$9000;
- 5 место – **compLexity** (США), \$6000.

Painkiller 1x1:

- 1 место – **fnatic.VoO** (Голландия), \$6000;
- 2 место – **SK.ZyZ** (Германия), \$4200;
- 3 место – **Fatal1ty** (США), \$2800;
- 4 место – **Stermy** (Италия), \$1800;
- 5 место – **fnatic.gellehsak** (Канада), \$1200.

ЛУЧШИЙ ИГРОК РОССИИ В «КОНТРУ»?

Игроки двенадцати сильнейших команд России по *Counter-Strike* были опрошены с целью определения лучшего стрелка в «Контру» у нас в стране. Каждый из участвующих в голосовании бойцов должен был назвать пятерку самых-самых, по его мнению, стрелков. Причем, называть имена однополчан строго воспрещалось. За первое место номинант получал 6 баллов, за второе – 4, за третье – 3, за четвертое – 2 и, наконец, за 5 – всего 1 балл. В опросе участвовали представители следующих кланов: **Virtus.Pro**, **r095us**, **ForZe**, **M19**, **iTs**, **Mega**, **Empire**, **Emotion**, **Territory**, **x4**, **a-Line** и **Click-**



■ Сразу трое представителей Virtus.Pro оказались в пятерке сильнейших стрелков.



■ ForZe.Flatra наравне с Lex'ом из Virtus.Pro признан лучшим игроком России в Counter-Strike.

Mouse. В результате сразу два претендента набрали равное количество очков.

Двадцатка лучших игроков России в Counter-Strike:

1-2 место – **Lex** (Virtus.Pro) и **Flatra** (ForZe), по 143 балла;

3 место – **F_1N** (Virtus.Pro), 109 баллов;

4 место – **Sally** (Virtus.Pro), 89 баллов;

5 место – **NooK** (M19), 72 балла;

6 место – **Snoop** (Virtus.Pro), 44 балла;

7 место – **Toytik** (Mega), 34

балла;

8 место – **400kg** (Mega) – 33 балла;

9 место – **KAlbI4** (M19) – 24 балла;

10-11 место – **Groove** (r095us), **Xenitron** (ForZe) – по 23 балла;

12 место – **Minion** (ipG) – 22 балла;

13 место – **Hooch** (r095us) – 20 баллов;

14 место – **Keks** (r095us) – 16 баллов;

15-16 место – **Mosk** (Emotion), **HELEnOCTЬ** (ForZe) – по 15 баллов;

17 место – **Rado** (x4) – 12 баллов;

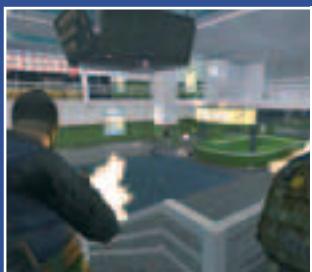
18 место – **Graver** (ForZe) – 10 баллов;

19-20 место – **Ter** (Mega), **Rider** (x4) – по 7 баллов.



CLANBASE CS NATIONS CUP: РОССИЯ В 1/4 ФИНАЛА

Сборная России по *Counter-Strike* (состав: **F_1N**, **Medic**, **Hooch**, **Kekc**, **Lex**) пробилась в плей-офф престижного онлайн-кубка **Clanbase CS Nations Cup VII**. Успеху команды предшествовало крайне удачное выступление в



групповой стадии. Сначала отечественные бойцы без труда разобрались со словаками (22:8 на de_cobble) и чехами (19:11 на de_train). Далее предстоял крайне важный матч против Швеции. Однако по непонятным причинам скандинавы вовремя не явились на сервер, где должен был состояться матч, и администраторы лиги присудили им техническое поражение. Напоследок россияне одолели швейцарцев (19:11 на



ВОЙНЫ КИБЕР-ОРГАНИЗАЦИЙ



■ Президент CPL Эйнджел Муньоз сделал новогодний «подарок» всем геймерам мира.

В мире функционирует несколько организаций, регулярно устраивающих крупные чемпионаты по киберспорту. Все геймеры с нетерпением ждут анонса очередного турнира и задолго до его старта начинают пако-

вать чемоданы. Именно так устроен классический игровой сезон профессионального бойца. К сожалению, руководители кибер-организаций в последнее время ведут себя крайне агрессивно по отношению друг к другу. В результате страдают ни в чем не повинные участники. Недавно американская лига **CPL**, являющаяся одной из самых авторитетных в мире, объявила о сроках проведения своего очередного мероприятия под названием **CPL Extreme Summer 2005**. Турнир по *Counter-Strike Source* 5x5, *Day of Defeat* и *Warcraft III: The Frozen Throne* с призовым фондом в 200 тысяч долларов состоится 6-

10 июля нынешнего года. Самое интересное, что не менее престижные соревнования **Electronic Sports World Cup** запланированы на тот же самый период – с 5 по 10 июля, причем об этом стало известно еще несколько месяцев назад. Получается, бедным геймерам придется делать непростой выбор, какое из событий посетить. Непонятно, кому выгодна такая ситуация: киберспортсмены пропустят один из классных турниров, а турнир, в свою очередь, выдастся менее представительным в плане участников. Зрителям также придется разрываться, чтобы не пропустить игру своих кумиров.

de_cpl_mill) и итальянцев (26:4), после чего вышли в четвертьфинал соревнований. Наши соперником стала Дания, чемпион прошлого сезона. Битва титанов проходила спустя неделю после сдачи этого номера журнала в печать, и мы обязательно сообщим ее исход в следующем выпуске «Киберспорта». Ну а пока просто оцени расклад в 1/4 плей-офф: Норвегия – Швеция, Венгрия – Великобритания, Польша – Германия и Россия–Дания.



■ Call of Duty United Offensive.



■ EverQuest 2



■ Half-Life 2.



■ Medal of Honor Pacific Assault



■ Need for Speed Underground 2



■ RollerCoaster Tycoon 3.

Конец 2004 года прошел под флагом **Vivendi Universal Games**, выпустившей с разницей в неделю два суперпроекта: **Half-Life 2** и **World of WarCraft**. Никакие другие новинки не смогли составить им серьезную конкуренцию. **Vampire The Masquerade - Bloodlines**, сделанная на движке **Source** и зарелизенная одновременно с HL2 даже не попала в десятку, довольствовавшись 13 местом. **Sid Meier's Pirates!** и **Need for Speed Underground 2** добились немногим лучшего результата. Прошедший год, без сомнения, войдет в анналы компьютерной игровой индустрии.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде / ноябрь-декабрь 2004 года

Название игры

Издатель

7 – 13 ноября

01. EverQuest 2
02. RollerCoaster Tycoon 3
03. The Sims 2
04. The Sims 2 Special Edition
05. Rome: Total War
06. Zoo Tycoon 2
07. Axis & Allies
08. The Sims Deluxe
09. Medal of Honor Pacific Assault
10. Halo: Combat Evolved

Atari
Atari
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts
Microsoft
Atari
Electronic Arts
Electronic Arts
Microsoft

14 – 20 ноября

01. Half-Life 2
02. RollerCoaster Tycoon 3
03. Zoo Tycoon 2
04. The Sims 2
05. Medal of Honor Pacific Assault
06. EverQuest 2
07. Half-Life 2 Collector's Edition
08. The Sims 2 Special Edition
09. Need for Speed Underground 2
10. The Sims Deluxe

Vivendi
Universal Games
Atari
Microsoft
Electronic Arts
Electronic Arts
Sony Online
Entertainment
Vivendi
Universal Games
Electronic Arts
Electronic Arts
Electronic Arts

21 – 27 ноября

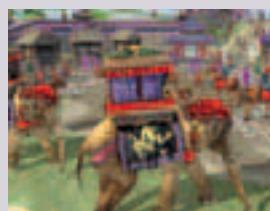
01. World of WarCraft
02. Half-Life 2
03. RollerCoaster Tycoon 3
04. The Sims 2
05. The Sims Deluxe
06. Call of Duty
07. Zoo Tycoon 2
08. The Sims 2 Special Edition
09. World of WarCraft Collector's Edition
10. The Incredibles: When Danger Calls

Vivendi
Universal Games
Vivendi
Universal Games
Atari
Electronic Arts
Electronic Arts
Activision
Microsoft
Electronic Arts
Vivendi
Universal Games
THQ

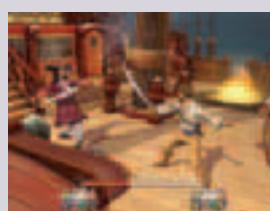
28 ноября – 4 декабря

01. World of WarCraft
02. Half-Life 2
03. The Sims 2
04. Zoo Tycoon 2
05. RollerCoaster Tycoon 3
06. The Sims 2 Special Edition
07. Rome: Total War
08. Sid Meier's Pirates!
09. Zoo Tycoon Complete Collection
10. Medal of Honor Pacific Assault

Vivendi
Universal Games
Vivendi
Universal Games
Electronic Arts
Microsoft
Atari
Electronic Arts
Activision
Atari
Microsoft
Electronic Arts



■ Rome Total War.



■ Sid Meier's Pirates.



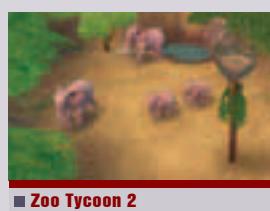
■ The Sims 2.



■ The Incredibles.



■ World of Warcraft.



■ Zoo Tycoon 2

Такого изобилия первоклассных игр мы уже давно не знали. Одна за другой увидели свет **Doom 3**, **The Sims 2**, **Half-Life 2** и **World of WarCraft**. На разработку этих хитов ушли долгие годы, а на прилавки магазинов они попали с разницей в несколько недель. Кто бы мог подумать, что Half-Life 2 продержится на вершине североамериканского рейтинга продаж всего семь дней?! И, тем не менее, такое случилось. Орки и нежить с легкостью свергли Гордона Фримена с пьедестала. Минувший 2004 год установил сразу несколько рекордов. Во-первых, Half-Life 2

был признан лучшей компьютерной игрой всех времен и народов. Детище **Valve Software** отрецензировали десятки журналов и сайтов. Суммарный балл вызывает восхищенное присвистывание – 96.3%. Во-вторых, **World of WarCraft** названа самой быстропродающейся РС-игрой (подробнее об этом читайте в рубрике «Онлайн»). Что касается **The Sims 2**, то у нее есть все шансы стать чемпионом по итоговым продажам – в ближайшие два года она не намерена покидать TOP10.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Февраль - Апрель 2005

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

| Название | Жанр | Дата выхода |
|--|-------------------|-----------------|
| 7 Sins | RPG | 28 февраля 2005 |
| Act of War: Direct Action | Action | 15 марта 2005 |
| American Chopper | Racing | 07 февраля 2005 |
| Auto Assault | Action | 01 февраля 2005 |
| Battlefield 2 | Shooter | 01 марта 2005 |
| Bet on Soldier | Action | Апрель 2005 |
| Billy Blade and the Temple of Time | Action/ Adventure | 01 февраля 2005 |
| BloodRayne 2 | Action | I квартал 2005 |
| Brothers in Arms | Shooter | 15 февраля 2005 |
| Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth | Adventure | 01 февраля 2005 |
| Cold War: Behind the Iron Curtain | Action | 01 февраля 2005 |
| Conspiracy: Weapons of Mass Destruction | Shooter | 30 марта 2005 |
| Cossacks II: Napoleonic Wars | Strategy | 31 марта 2005 |
| Creature Conflict: The Clan Wars | Action | 04 февраля 2005 |
| CT Special Forces: Fire for Effect | Action | Март 2005 |
| Disney's Aladdin Chess Adventures | Strategy | 15 февраля 2005 |
| Doom 3: Resurrection of Evil | Shooter | Март 2005 |
| Dragonshard | Strategy | Март 2005 |
| DRIV3R | Racing Action | 15 февраля 2005 |
| Dungeon Siege II | RPG | 14 февраля 2005 |
| Earth 2160 | Strategy | II квартал 2005 |
| Empire Earth II | Strategy | 07 февраля 2005 |
| ER | Adventure | 31 марта 2005 |
| Exarch Online | MMORPG | 01 февраля 2005 |
| Fahrenheit | Adventure | 07 февраля 2005 |
| F.E.A.R | Shooter | 01 марта 2005 |
| Freedom Force vs. the Third Reich | Strategy | I квартал 2005 |
| Gary Grigsby's World at War | Strategy | 07 февраля 2005 |
| Glymipse | RPG | 31 марта 2005 |
| Guild Wars | MMORPG | 01 февраля 2005 |
| Imperial Glory | Strategy | 03 марта 2005 |
| KnightShift 2: Curse of Souls | RPG | I квартал 2005 |
| Lego Star Wars | Action | Апрель 2005 |
| Make Your Dream Home | Simulation | 22 февраля 2005 |
| Make Your Dream Home 2! Takumi | Simulation | 22 февраля 2005 |
| Massive Assault: Strategy | Strategy | 31 марта 2005 |
| Phantom Renaissance | | |

| Название | Жанр | Дата выхода |
|--|------------------|-----------------|
| Maximum-Football | Sports | 30 марта 2005 |
| Middle-Earth Online | MMORPG | 15 февраля 2005 |
| NASCAR 2005: Chase for the Cup | Simulation | Февраль 2005 |
| Origin of the Species | Action/Adventure | 08 февраля 2005 |
| Pariah | Shooter | 05 февраля 2005 |
| Pro Rugby Manager 2005 | Sports | 28 февраля 2005 |
| Project: Snowblind | Shooter | 22 февраля 2005 |
| Restricted Area | Action/RPG 3 | 0 марта 2005 |
| RHEM | Puzzle | 01 февраля 2005 |
| Silent Hunter III | Simulation | 22 февраля 2005 |
| S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | Shooter | 07 февраля 2005 |
| Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords | RPG | 08 февраля 2005 |
| Star Wars: Republic Commando | Shooter | 01 марта 2005 |
| Stolen | Action | 05 февраля 2005 |
| Street Racing Syndicate | Racing | 01 февраля 2005 |
| Stronghold 2 | Strategy | I квартал 2005 |
| Supreme Ruler 2010 | Strategy | 15 февраля 2005 |
| The Bard's Tale | RPG | 15 марта 2005 |
| The House of the Dead III | Shooter | 28 февраля 2005 |
| The Roots | RPG | 28 февраля 2005 |
| The Matrix Online | MMORPG | Весна 2005 |
| The Movies | Simulation | 15 марта 2005 |
| The Settlers: Heritage of Kings | Strategy | 01 февраля 2005 |
| The Sims 2 University | Simulation | 30 марта 2005 |
| Tom Clancy's Ghost Recon 2 | Shooter | 15 марта 2005 |
| Tom Clancy's Rainbow Six 3: Mission Pack 2 | Shooter | 01 марта 2005 |
| Tom Clancy's Rainbow Six 4 | Shooter | Весна 2005 |
| Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory | Shooter | 15 марта 2005 |
| Top Spin | Sports | 31 марта 2005 |
| Tortuga: Pirate's Revenge | Strategy | 30 марта 2005 |
| Traps of Darkness | Adventure | 01 февраля 2005 |
| Universal Combat: A World Apart | Action | 31 марта 2005 |
| War in the Falklands | Strategy | Весна 2005 |
| Will of Steel | Strategy | 01 февраля 2005 |
| Winning Eleven 8 | Sports | 30 марта 2005 |
| X2: The Return | Simulation | Февраль 2005 |
| Yourself!Fitness | Sports | 31 марта 2005 |
| Yu-Gi-Oh! Online | MMORPG | 30 апреля 2005 |

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

| Название | Российский издатель | Жанр | Дата выхода |
|--|---------------------|------------|-----------------|
| 20000 Under the Sea (20000 лье под водой) | Руссобит-M/GFI | Adventure | II квартал 2005 |
| 7 Sins | Akella | Strategy | I квартал 2005 |
| 911 Paramedic (Неотложка) | Новый Диск | Simulation | Февраль 2005 |
| Aquanox 3 | Руссобит-M | Action | II квартал 2005 |
| Battle Engine Aquila (Боевая машина «Акилла») | Новый Диск | Shooter | I квартал 2005 |
| Battlefield 2 | Софт-Клаб | Shooter | Март 2005 |
| BloodRayne | Новый Диск | Action | I квартал 2005 |
| Blowout (В.З.Р.Ы.В.) | Новый Диск | Racing | Март 2005 |
| Boyz Dont Cry (Пацаны не плачут) | Руссобит-M/GFI | Adventure | Февраль 2005 |
| Call of Duty: United Offensive | 1C | Shooter | I квартал 2005 |
| CT SPECIAL FORCES (СПЕЦНАЗ: Огонь на поражение) | Руссобит-M | Action | Февраль 2005 |
| Diabolique | Akella | Shooter | Апрель 2005 |
| Earth 2160 (Земля 2160) | Akella | Strategy | 2005 |
| ER Code Red (Скорая помощь 3) | Новый Диск | Simulation | Февраль 2005 |
| Fahrenheit | Софт Клаб | Adventure | 2005 |
| Fallout 2 | 1C | RPG | квартал 2005 |
| Fallout Tactics | 1C | Strategy | I квартал 2005 |
| Footbal Manager 2005 (Футбольный Менеджер 2005) | Руссобит-M | Simulation | II квартал 2005 |
| Ice Hockey Manager 2005 (Хоккейный менеджер 2005) | Руссобит-M/GFI | Simulation | Февраль 2005 |
| Inquisitor | Akella | Action/RPG | II квартал 2005 |
| Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude | Софт Клаб | Adventure | 2005 |
| London Racer World Challenge | Новый Диск | Racing | Март 2005 |
| (Где моя тачка, чувак) | | | |
| Martin Mystere (Инспектор Катани) | Новый Диск | Adventure | I квартал 2005 |

| Название | Российский издатель | Жанр | Дата выхода |
|---|---------------------|------------|-----------------|
| Myst IV: Revelation | Руссобит-M | Adventure | 2005 |
| Neverwinter Nights | 1C | RPG | I квартал 2005 |
| No Name War | Бука | Strategy | Февраль 2005 |
| Pariah (Изгой) | Руссобит-M | Shooter | II квартал 2005 |
| Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy | Новый Диск | Action | I квартал 2005 |
| Railroad Tycoon 3 | 1C | Simulation | I квартал 2005 |
| Return to Mysteris Island (Возвращение на Таинственный Остров) | Руссобит-M/GFI | Adventure | Февраль 2005 |
| Road to Fame (Двойной форсаж) | Новый Диск | Racing | Март 2005 |
| Rome Total War | 1C | Strategy | I квартал 2005 |
| Scrapland(Scrapland: Хроники Химеры) | Akella | Action | 2005 |
| SENTINEL: Descendants in Time (Страж Времени) | Руссобит-M/GFI | Adventure | Февраль 2005 |
| Shade: Wrath of Angels | 1C | Action | I квартал 2005 |
| Ski Racing | Руссобит-M/GFI | Sports | Февраль 2005 |
| Soul Bringer (Ловец душ) | Новый Диск | RPG | Март 2005 |
| SPECNAZ (Спецназ. Операция «Волк») | Новый Диск | Action | I квартал 2005 |
| Street Racing Syndicate | Руссобит-M | Racing | 2005 |
| The Sims 2 University | Софт Клаб | Simulation | Март 2005 |
| TOCA Race Driver 2 | 1C | Racing | I квартал 2005 |
| Torque: Savage Roads (Крутящий Момент) | Руссобит-M/GFI | Racing | II квартал 2005 |
| True Crime: Streets of LA | 1C | Action | I квартал 2005 |
| Waterloo (Ватерлоо) | Новый Диск | Strategy | Февраль 2005 |
| World Basket Manager (Менеджер баскетбола) | Новый Диск | Simulation | Март 2005 |
| UEFA Champions League 2005 | Софт Клаб | Sports | Февраль 2005 |

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

| Название | Разработчик | Издатель | Жанр | Дата выхода |
|---|-----------------------|-------------|------------|------------------|
| Axle Rage | Akella | 1C | Action | 2005 |
| Boiling Point: Road to Hell (Xenus Точка кипения) | Deep Shadows | Руссобит-M | Shooter | Февраль 2005 |
| Lada Racing Club | Geleos | Не объявлен | Racing | III квартал 2005 |
| Metalheart: Replicants Rampage | Akella | Akella | RPG | I квартал 2005 |
| Neuro | Revolt Games | Руссобит-M | Shooter | 2005 |
| Parkan 2 | Никита | 1C Strategy | | I квартал 2005 |
| Postal 2: Штопор Жжот | Пепелац Продакшнз | Akella | Action | I квартал 2005 |
| PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник) | Akella | 1C | Simulation | I квартал 2005 |
| S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl | GSC Game World | Руссобит-M | Shooter | 2005 |
| The Fast & Funny | Geleos | Новый Диск | Racing | I квартал 2005 |
| You Are Empty | Digital Spray Studios | 1C | Shooter | 2005 |
| АЛЬФА антитеррор | МиСТ Ленд ЮГ | Руссобит-M | Strategy | 2005 |
| Антикиллер | Qbik Interactive | Новый Диск | TPS | Март 2005 |
| Блицкриг II | Nival Interative | 1C | Strategy | I квартал 2005 |
| Бой с Тенью | Akella | Akella | Action | 17 марта 2005 |
| Бригада E5: Новый альянс | Апейрон | 1C | Strategy | I квартал 2005 |
| Вивисектор: Зверь внутри | Action Forms | 1C | Shooter | I квартал 2005 |
| Дальнобойщики 3: Покорение Америки | SoftLab-NSK | 1C | Racing | 2005 |
| Казаки 2: Наполеоновские войны | GSC Game World | Руссобит-M | Strategy | 2005 |
| Корсары 3 | Akella | Akella | Action | I квартал 2005 |
| Красная акула 2 (Red Shark 2) | HBM | IDDK Group | Simulation | I квартал 2005 |
| Магия крови | Sky Fallen | 1C | Action | I квартал 2005 |
| Метро-2 | G5 Software | Бука | Shooter | Май 2005 |
| Мор. Утопия | Ice-Pick Lodge | Бука | Action | Март 2005 |
| Москва на колесах | HBM | Бука | Racing | Май 2005 |
| Одиссея капитана Блада | Akella | Akella | Action | 2005 |
| Пограничье | Сатурн Плюс | 1C | RPG | 2005 |
| Стальные монстры | Леста | Бука | Strategy | Март 2005 |
| Транспортная империя | LifeTime Studios | Бука | Strategy | I квартал 2005 |

Акелла

БОЙ С ТЕНЬЮ



«Акелла» представляет action по одному из крупнейших проектов российской кинокомпании 2005 года - фильму «Бой с Тенью». Примите непосредственное участие в судьбе простого парня Артема Колчина, воспитанного Бригадой, но выбравшего свой собственный жизненный путь. Бойцовские качества потребуются герою не только на ринге, но и на жестоких улицах, где его поджидают бывшие соратники-бандиты и самые яростные соперники в лице главарей группировок. В ход пойдет все - от ураганных комбо и предметов потяжелее до пистолетов и более внушительных «стволов». Ведь от исхода каждой схватки зависит, сможет ли герой среди ненависти и отчаянной злобы обрести себя.

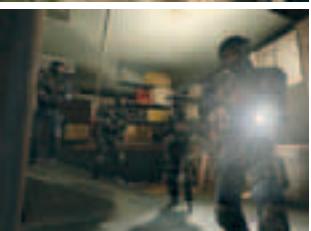
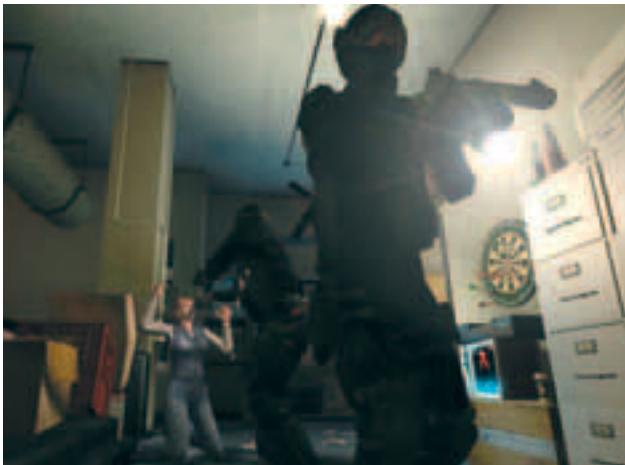
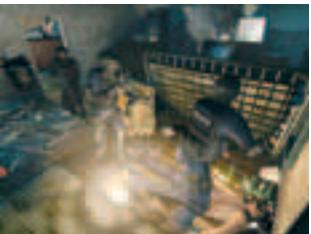
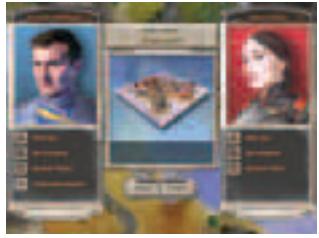
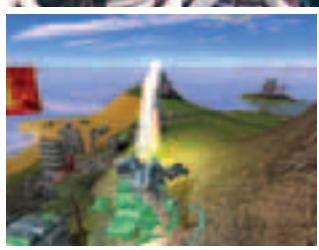
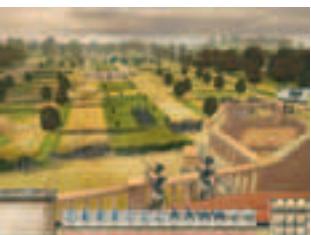
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Игра на основе высокобюджетного фильма от режиссера «Бригады»
- Сюжет базируется на сценарии киноленты, дополненном новыми неожиданными поворотами
- Зрелищные схватки с использованием подручных средств и огнестрельного оружия
- Современная графика и анимация с применением технологии motion capture
- Видеоролики в виде эксклюзивных сцен, не вошедших в фильм



© 2005 "Akella", © 2005 ЗАО «Централ Партнершип»
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614







ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



| | |
|--------------------------------------|----|
| Imperial Glory | 42 |
| Massive Assault | 46 |
| Tom Clancy's Ghost Recon 2 | 50 |
| SWAT4 | 54 |
| Dead to Rights 2: Hell to Pay | 58 |
| Project Snowblind | 62 |
| Street Racing Syndicate | 66 |
| UFO: Aftershock | 70 |
| Dawn of Fantasy | 72 |
| 12 Volt | 73 |



■ ЗА РАБОТУ!

Жизнь постепенно возвращается в нормальное, послепраздничное русло. Для кого-то (будем честными – почти для всех) это означает похмельную голову и полное нежелание возвращаться к работе/учебе, а для нас – обилие новых проектов, находящихся в разработке, про которые мы можем тебе рассказать. **Imperial Glory** – достойный конкурент **Rome: Total War** и прочим глобально-историческим стратегиям. То, что игра разрабатывается в недрах **Pyro Studios**, говорит нам о том, что, как минимум, качество исполнения проекта будет на высоте. Эти ребята не сделали еще ни одной посредственной игры.

Продолжение **Massive Assault** исповедует принцип «больше, лучше, красивее». В этом standalone аддоне ты найдешь все то же самое, за что мы так любим оригинальную игру, умноженное на цифру «два».

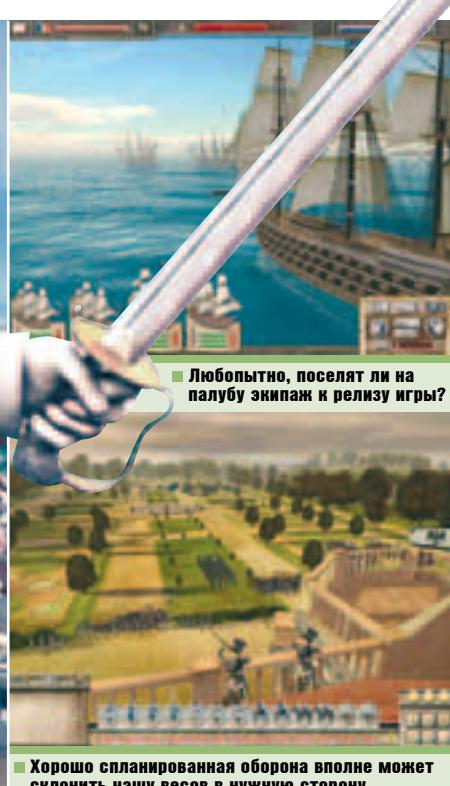
Мы знаем это точно – у нас в руках побывала демо-версия игры.

Project: Snowblind появился практически ниоткуда и оказался приятным сюрпризом для любителей нанотехники и стрельбы в футуристическом окружении. Киберпанк в очередной раз жив, на этот раз в лице последователя традиций **Deus Ex**, снабженного массой приятных достоинств, и, пока что, лишенного всяческих недостатков. Как все это будет выглядеть в итоге – покажет релиз.

Street Racing Syndicate продолжает сверхпопулярную нынче тему уличных гонок. Несмотря на то, что позиции **Need for Speed** на этом фронте до сих пор очень сильны, SRS может стать достойным ответом не в меру зарвавшемуся лидеру. Ждем релиза, который уже совсем не за горами, а пока – наши впечатления от демо-версии.



Текст: Михаил Зинченко



Любопытно, поселят ли на палубу экипаж к релизу игры?

Хорошо спланированная оборона вполне может склонить чашу весов в нужную сторону.

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Real Time Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Eidos Interactive |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Новый Диск |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Pyro Studios |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ |
| До четырех |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.imperialglory.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| I квартал 2005 года |

IMPERIAL GLORY

В ПОЛКУ «УМНЫХ СТРАТЕГИЙ» ПРИБЫЛО

Наконец-то долгожданный и блестательный *Rome: Total War* поселился на наших РС. Теперь, когда проблема, чем занять себя долгими зимними вечерами, успешно решена, пора определиться, какой еще не вышедший стратегический хит стоит ждать. Ведь, всегда приятно, неторопливо изучая свежие скриншоты Той Самой Игры, осознать, что жизнь – суeta сует и томление духа. Конечно, кто-то в первую очередь будет дожидаться *Lord of the Rings: Battle for the Middle-Earth* – и понятно, почему. Кто-то уже сейчас запасается провиантом на зиму в ожидании «Казаков 2». А для нас на горизонте уже загорелась новая звезда, которой в принципе по силам оказаться Сверхновой, способной покорить тебя на долгое время.

Речь, конечно же, идет об игре *Imperial Glory*, возводящейся на стапелях испанской студии Pyro Studios. Восторженные отзывы об очередном проекте от отцов

Commandos начали поступать уже после выставки E3 2004. Однако именно рабочая версия, показанная в октябре прошлого года на семинаре российского издателя игры компании «Новый Диск», позволила понять, насколько в действительности велики у *Imperial Glory* шансы занять стратегический трон. Есть все же определенные опасения, что новичок окажется эдаким «халифом на час», и тягаться с *Creative Assembly*, съевшей не одну дюжину собак на подобных играх, тягаться бессмысленно, даже если ты живешь в Мадриде и работаешь в студии, создавшей *Commandos*.

СТАРЫЙ ЗНАКОМЫЙ

Бегло проглядев скриншоты и видеоролики с игровым процессом *Imperial Glory*, ты понимаешь, что уже буквально только что играл в нечто похожее. Действительно, комбинация пошаговой глобальной стратегии и трехмерных боев в реальном времени ранее уже встречалась тебе в творениях *Creative Assembly*, начиная с *Shogun: Total War* и заканчивая *Rome: Total War* – лучшей, по мнению твоей редакции, стратегии ушедшего 2004 года. Внешне, если не всматриваться сильно в детали, изменилось лишь одно – боевые действия и развитие наций теперь происходят не во времена античности и средневековья, а аккурат в эпоху На-

Разработчики обещают, что игра окажется «самой всеобъемлющей из существующих стратегий»



полеоновских войн. Соответственно, в игровой процесс внесены изменения с учетом развития технологий и вооружения к тому времени.

Выбрав одну из пяти супердержав (Австрия, Великобритания, Пруссия, Россия или Франция), ты должен будешь привести ее к победе над соседями негостепримной Европы. Разумеется, каждая из играбельных сторон будет существенно отличаться от остальных. К примеру, Великобритания сможет похвастаться на редкость сильным флотом, а тот, кто выбрал в качестве стартовой площадки Россию, сможет с самого начала оперировать большим населением, а соответственно и собирать большие армии. Ты следишь за текстом? В игре появятся, как минимум, морские сражения. Как максимум — вагон и маленькая тележка прочих нюансов, отличающих *Imperial Glory* от творений Creative Assembly. Подобные нюансы, на наш взгляд, и должны помочь игре завоевать твои ум и сердце. Если Pyro Studios не споткнется об эту концепцию.

ОЧЕНЬ ЦИВИЛИЗОВАННАЯ СТРАТЕГИЯ

Игровые действия разворачиваются на территории большей части Европы, а порой и в Северной Африке. В общей сложности в твоем распоряжении будет 55 сухопутных и 29 морских карт-территорий. На пресловутой глобальной карте все так же возводится за один ход по зданию, каковых задумано до 70 видов. А по мере развития технологий ты сможешь выстроить морской порт

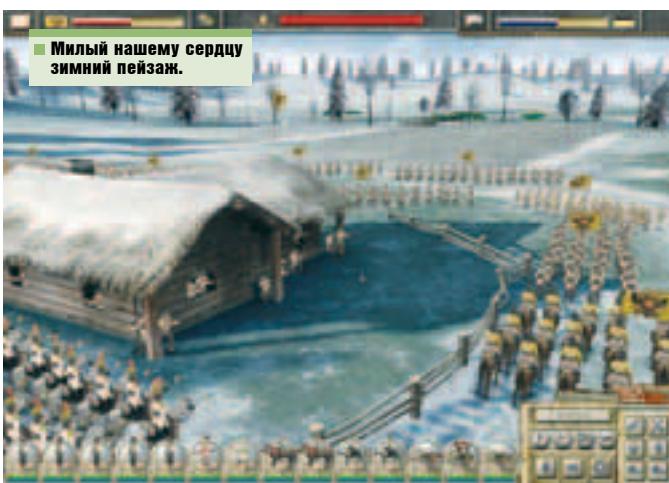
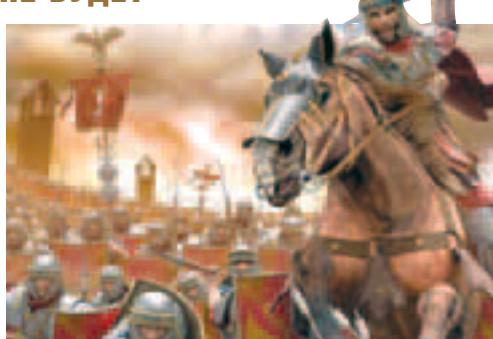
или военную базу. Однако не боем единым жив человек, тем более что создатели предусмотрели весьма впечатительное дерево технологий. Более 70 инноваций призваны обеспечить твоей нации превосходство над остальными державами. В качестве глобальных ресурсов будут использоваться золото, население, строительные материалы, еда и некий туманный, но не менее важный ресурс научных исследований. В результате всего этого игроку придется заниматься не только боевыми действиями, но и добычей ресурсов, экономическими преобразованиями, а также новейшими военными и научными разработками. Если добавить ко всему этому еще и дипломатические «маневрирования» с различными формами

Что любопытно, на войска будет оказывать влияние даже климат. И если, к примеру, игрок поведет армию на Россию в зимний период, не изучив предварительно технологий по массовому производству теплой одежды и валенок, его войскам придется очень тяжело, что скажется как на их общей численности, так и на показателе морали выживших.



ПРЕТОРИАНЦЕВ НЕ БУДЕТ

Kомпания Pyro Studios известна в первую очередь как разработчик горячо любимой многими серией *Commandos* и достаточно удачной RTS *Prætorians*. При этом представители компании уверяют, что большая часть людей, работающих над *Imperial Glory*, не причастны к упомянутой стратегии, однако все имеющиеся наработки будут использованы в полной мере. Хотелось бы верить, что этот амбициозный проект действительно оправдает чаяния игроков.





правления, складывается впечатление, что в Pyro Studios явно не хотят ограничивать аудиторию лишь любителями исторических стратегий в реальном времени, но и замахиваются на лавры нестареющей *Civilization*. Подобное стремление более чем похвально, но опасение вызывает тот факт, что игра

может не понравиться основной аудитории серии от Creative Assembly, на которую, совершенно определенно, Pyro и рассчитывает по большому счету. В *Imperial Glory* всего больше, а это тоже чревато: любителям боевой части в серии потомков *Shogun* может не понравиться усложнение экономико-политической системы, а любителям мыслить глобально, возможно, будет мешать скучная география происходящих событий. Впрочем, конечно, это только догадки.

ФАНАТ НАСТОЛОК

Игнасио Перес (Ignacio Perez) – генеральный директор и по совместительству художественный руководитель Pyro Studios. Будучи большим фанатом настольных игр, он старается принимать самое деятельное участие в разработках студии. Так, на презентации *Imperial Glory* в России сеньор Игнасио буквально не выпускал из рук микрофон, с упоением рассказывая о прелестях тактического и стратегического режимов в будущей игре.



ЭПИЧЕСКОЕ ПОЛОТНО МАСЛОМ

Зато когда дело касается механики самих баталий, игра держится молодцом. Полностью трехмерная боевая часть позволяет насладиться картинкой сражения с любой точки обзора. Уже на данном этапе разработчики демонстрируют замечательную динамику с более чем солидным количеством солдат и техники в поле зрения камеры. Причем солдаты (а перемещение в этом режиме осуществляется только отдельными отрядами) выглядят на твердое «пять» и, как минимум, в несложных ситуациях ве-





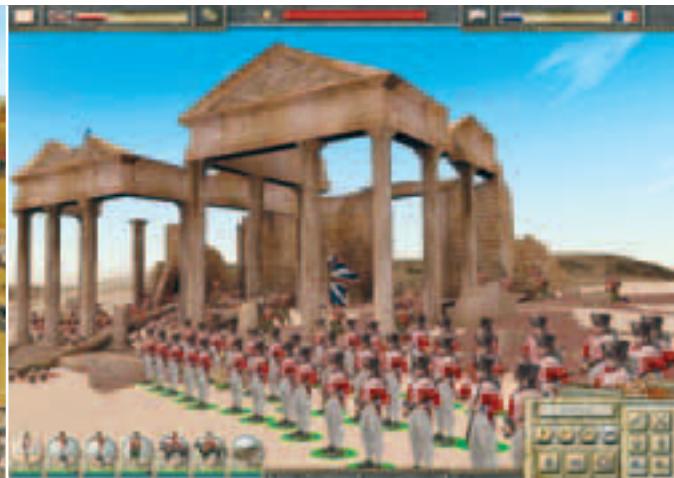
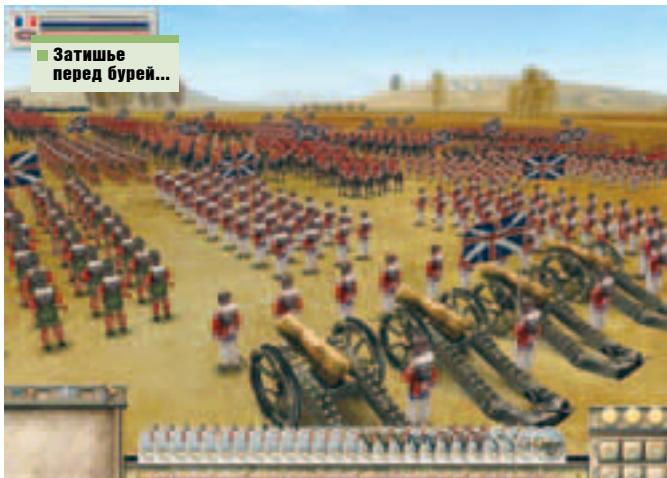
дут себя достаточно осмысленно. Продемонстрированные возможности радуют глаз: к примеру, по команде «занять здание» стрелки умело располагаются в развалинах или постройке, занимая периметр и активно используя топографию местности и имеющиеся препятствия для обороны. Пушечные батареи настойчиво вносят сумятицу в ряды врага и даже могут разрушать крыши зданий, выкутивая заставшую в них пехоту. А полноценные морские сражения, да еще и столь педантично смоделированные, и вовсе вызывают желание снять шляпу, уж слишком давно нам не предлагали ничего подобного – а в серии Shogun так и вообще никогда!

■ ВМЕСТО ПОСЛЕСЛОВИЯ

Одно известно наверняка – продукт имеет все шансы получиться более чем интересным. Удастся ли разработчикам выполнить все свои обещания? Хороший вопрос. В любом случае, пристально наблюдать за процессом создания Imperial Glory определенно стоит, ибо не так часто появляется шанс утолить голод настоящего стратега.

■ Во время морской битвы доступны различные типы боеприпасов, одни из которых позволяют повредить корпус вражеского судна, другие – сорвать его паруса и уменьшить маневренность, а третьи – очистить палубу от экипажа. Может быть произведён залп из всех орудий, что увеличит нанесенный урон. Кроме того, адмиралам придется учитывать направление и силу ветра.

Imperial Glory будет охватывать период истории с 1789 по 1830 годы – так называемые «Наполеоновские войны»





Текст: Михаил Панюшкин



■ Один из главнокомандующих повстанческой армией.



■ Ракетная установка атакует вражеские войска...

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Turn Based Tactics |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Wargames.net |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Акелла |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Wargames.net |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.phantomrenaissance.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| I квартал 2005 года |



MASSIVE ASSAULT: PHANTOM RENAISSANCE

ФАНТОМЫ НАСТУПАЮТ

Да, воевать – так воевать, до смертных колик в животе, чтобы содрогнулся в страхе Ад и сам Спаситель на кресте... Сражение – естественное состояние человечества, не так ли? Сонм игр, выпущенных индустрией компьютерных развлечений, уже неоднократно подтвердил этот тезис. Ну, а вершина эволюции игр, посвященных массовому изничтожению людьми друг друга – это, конечно же, варгеймы.

Что может представить саму суть боевых действий более точно, нежели лаконичная скопость линий этого древнейшего жанра? Представить филигранное планирование заданий изящнее, нежели стратегическая мясорубка? А возможность по-настоящему глубоко обдумать каждый свой шаг позволяет разуму производить настолько комплексный анализ, насколько это возможно – не отвлекаясь на неумолимо тикающий хронометр. Очередной ступенью развития военных игр

«не для всех» является stand-alone аддон к *Massive Assault*, незатейливо названный создателем *Massive Assault: Phantom Renaissance*.

■ ГЛАВНОЕ – НИЧЕГО НЕ ТРОГАЙ!

Найти человека, интересующегося варгеймами и не знающего ничего о МА, очень сложно. Лишенное излишеств противостояние «Хороших» и «Плохих», основанное на классическом гексагональном принципе, отрисованное в трех измерениях. С красивой анимацией и практически идеальным балансом. С множеством юнитов, у которых есть сильные и слабые стороны. К счастью, *Phantom Renaissance* сохранил за собой все достоинства оригинала. Также как и раньше, нам предстоит размышлять над тем, как лучше передвинуть ракетную установку, дабы к ней не прорвалась веселая гоп-компания лихих боевых тачанок и не раскрошила долгостоящий и мощный, но неповоротливый агрегат в металлическую капусту. Думать, надо ли нам купить три бомбардировщика, или закупить на всю сумму девять мелких багги, которые пусть и слабы броней и убойной силой, зато стоят дешево. Решать, как лучше подвести танки к столице, чтобы не попасть под огонь защитников, и не оказаться у разбитого корыта...

Когда погибает юнит, нам показывают этот процесс красивым облетом камеры в стиле CNN



■ ПРОСТО ДОБАВЬ ВОДЫ

Основные претензии армии поклонников, высказываемые к оригинальной игре, выражались одним-единственным словом: «мало!» Не хватало разнообразия юнитов, не хватало карт. Радуйтесь же, о ненасытные, ибо разработчики услышали наши вопли и насыпали нам столько таблеток от жадности, сколько смогли. Конечно же, увеличилось количество боевых машин. Вместо жалких тринадцати, которые предлагались нашему вниманию ранее, теперь ты получишь аж двадцать три вида. Конечно, жалко, что у противоборствующих сторон они по-прежнему различаются лишь названиями. Если есть у повстанцев драндует с огневой мощью в три единицы и броней в четыре, то будь уверен, что и у альянса будет то же самое, только названное несколько иначе. Впрочем, я согласен поверить, что подобное было сделано исключительно для того, чтобы не попрать с трона Его Величество Баланс. Крутость шахмат ведь до сих пор никто не отменил.

Разумеется, список миссий сильно потолстел, увеличился ассортимент карт – и прочее в подобном духе. Не будем, пожалуй, скатываться до перечисления всех этих очевидностей.

Одним из самых заметных для меня нововведений стало появление двух новых типов кампаний. Это «карьера» и «штурм». Названия говорят сами за себя. В первом нам предстоит пройти нелегкий путь военного карьериста (или карьеристки – это уж кому как больше нравится), подняться от рядового до главнокомандующего. Каждое продвижение по слу-

жебной лестнице сопровождается плюшками: нам выдают «очки престижа», которые можно потратить на улучшение характеристик юнитов, и которые, собственно, открывают возможность нанимать более продвинутые виды войск. Первоначально мы ограничены простейшими боевыми тачанками, но уже в первой миссии можно потратить средства на то, чтобы иметь возможность пользоваться ракетными установками. А можно выбрать усиление брони для багги или, например, такую штуку, как «блицкриг» – это когда у танков на одну единицу ослабевает броня, но увеличивается дальность хода.

Второй режим не менее интересен. В нем нам выдается определенная сумма денежных ресурсов (обычно достаточно большая), и мы должны за определенный промежуток време-

■ БИТВЫ С ДРУЗЬЯМИ

■ В оригинальном *Massive Assault* нам не хватало, пожалуй, лишь возможности игры по сети. Впоследствии этот недостаток был исправлен в *MA:Network*, но и *MA:PA*, разумеется, без проблем поддерживает такой режим. Экстремалы могут еще насладиться и новыми «псевдо-реал-тайм» сетевыми сражениями, в которых на ход каждому из игроков отводится определенное количество времени.

■ КРЕМНИЕВЫЕ МОЗГИ

Одним из анонсированных нововведений является улучшение «искусственного идиота». По слухам, он должен теперь адаптироваться к действиям игрока и, в зависимости от его агрессивности, укреплять оборону или устраивать блицкриг. Надо сказать, что я не заметил никакой разницы по сравнению с

Massive Assault: компьютерный оппонент точно так же тупит в легком режиме и жестоко рвет тебя в сложном. Возможно, разница скажется на последних уровнях. Впрочем, все и так неплохо.





ни (например, пятнадцать ходов), сразить врага. Расставлять юниты мы можем не в рамках государств, а заранее установленных точках сброса.

■ НАРИСУЙ МНЕ БИТВУ

О графике Massive Assault уже было сказано многое. Отточенное практически до совершенства трехмерное отображение битвы достойно всяческих похвал. Всяческие взрывы-ракеты-бумы-бахи освещают окружающее пространство. Объемные модельки юнитов тоже весьма и весьма неплохи. Ребята из **Wargames.net** могли выпускать аддон, ничего не изменяя в графическом плане, но они и здесь оказались молодцами – дополнительно вылизали анимацию, нарисовали десятки новых спецэффектов, в общем, штаны просто так не просиживали. Кроме того, в игру добав-

ился эффект кинокамеры. Заключается он в следующем: когда умирает один из «толстых» юнитов (ну, например, ракетница гибнет под выстрелами танка), нам показывают этот процесс красивым облетом камеры в стиле CNN. Впрочем, если любоваться не хочется, то достаточно просто ударить по пробелу, и все моментально возвратится на круги своя. Музыкальное сопровождение прекрасно дополняет атмосферу боя, то становясь задумчиво-лиричным, то превращаясь в энергичный марш. На его фоне особенно хороши звуки взрывов, рев движков, натужный вой турбин и беспокойный стрекот крупнокалиберных пулеметов.

■ ВОЮЙ ИГРАЯ

Можно было бы сказать еще многое по поводу мелких улучшений, появившихся в Massive Assault: Phantom Renaissance, но, как мне кажется, суть и так ясна. Корифеи жанра бегут в магазин, и закупают тоннами кофе или матэ, дабы выдержать не одну бессонную ночь. А всем, кто с варгеймами незнаком, стоит попробовать начать именно с PR.

Одним из заметных нововведений стало появление двух новых типов кампаний – это «карьера» и «штурм»



PSI-OPS™ THE MINDGATE CONSPIRACY



91%

PLAY

8,5/10

СТРАНА ИГР



РАЗУМ – ЭТО САМОЕ
МОЩНОЕ ОРУЖИЕ



УЖЕ
В ПРОДАЖЕ

PC DVD
ROM

MIDWAY™

ZOO
Digital Publishing

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

© Midway Home Entertainment Inc., 2004. Все права защищены. PSI-Ops является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zaka2@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



Текст: Сергей "furunkul" Метелев



■ Значит, по машинам и тикать?

■ Поле, китайское поле...

| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | First-Person Tactical Shooter |
| ИЗДАТЕЛЬ | Ubisoft Entertainment |
| РАЗРАБОТЧИК | Red Storm Entertainment |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Не анонсировано |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.ghostrecon2.com |
| ДАТА ВЫХОДА | I квартал 2005 года |



Не забывай, что Tom Clancy's Ghost Recon 2 – традиционный тактический шутер, какими мы их знаем и любим

ТOM CLANCY'S GHOST RECON 2

МЫ ЖЕ ИЗ СПЕЦНАЗА

Тактические шутеры про спецназ прочно вошли в нашу бурлящую игровую жизнь. Кажется, что представители этого жанра существуют чуть ли не с первого дня сотворения электронных развлечений. А ведь мало кто помнит, что одним из первых в данном направлении оказалась *Delta Force*, в паспорте которой в графе «дата рождения» стоит октябрь 1998 года.

Ты спросишь: «А причем тут элитное спецподразделение «Дельта», если статья посвящена *Tom Clancy's Ghost Recon 2*?». Дело в том, что первая часть приключений отряда «Призраки» оставила значительный след в истории развития, как выяснилось, достаточно молодого жанра. В то время очень многие не стеснялись сравнивать ее с незабвенной классикой *Delta Force*. Согласись, между ними много общего: американский спецназ в качестве главных действующих лиц, большая часть событий происходит на огромных открытых пространствах, в обоих слу-

чаях говорящие на русском языке военные высступают в роли самых опасных противников.

■ ЖИЗНЬЮ СВОЕЮ ПОТОМКИ ОБЯЗАНЫ ВАМ

Смею тебя обрадовать, в *Tom Clancy's Ghost Recon 2* на смену злым «дорогим, панимашь, россиянам» пришли лютые вояки из Северной Кореи. Прославившийся на ниве написания сверхпопулярных технотриллеров Том Клэнси полагает, что к июлю 2007 года власть в Северной Корее к своим рукам приберет чрезмерно агрессивно настроенный генерал. К этому времени страна превратится в сплошной мир голодных и рабов. Да только кипящий разум возмущенный ее жителей почему-то будет направлен на зажиточных китайцев. Накормив и напоив свою армию американской гуманитарной помощью, новоиспеченный правитель получает одобрение со стороны президента России (видишь, все-таки без участия русских не обошлось даже здесь) и бросает своих солдат на ничего не подозревающих жителей Поднебесной. Многомиллионные вооруженные силы Китая не желают понапрасну рисковать своим здоровьем и вдобавок к этому еще ссорятся с нами. Не долго думая, они зовут себе на помощь так называемый ограниченный международный



■ НАЙДИ ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ



■ Сюжет *Tom Clancy's Ghost Recon 2* для нас и обладателей Xbox будет существенно отличаться от своего собрата с PlayStation 2 и GameCube. В нем действие игры развернется почти что на пять лет раньше событий, в которых примешь участие ты. Получается эдакий приставочный приквел. Помимо этого PC-версия базируется не на графическом ядре Unreal Warfare, а на более мощном и продвинутом движке, изготовленном в стане Red Storm Entertainment.

контингент, среди которых нашлось место и элитному спецподразделению «Призраки». Согласись, очень мудрый ход: уладить образовавшийся конфликт чужой кровью.

■ ОДИН ЗА ВСЕХ И ВСЕ ЗА ОДНОГО

Не забывай, что *Tom Clancy's Ghost Recon 2* – тактический шутер. А это значит, что тебе придется беречь не только собственную шкуру, но и отвечать за жизни своих боевых товарищ. Ведь здесь нет спасительных аптечек на каждый случай жизни и прочих аркадных условностей. В этой игре частенько убивают с первого выстрела. Так что заранее привыкай неходить по локациям с высоко поднятой головой, а большую часть времени пахать землю своим пузом. Такова плата за реализм. Ты формируешь состав подразделения, пла-нируешь действия на местности и отдаешь своим напарникам различные приказы. Кстати, в игре они будут реализованы не только в качестве голосовых команд, но и в виде специальных движений руками, как это показывают в американском кино про спецназ. Когда запахнет жареным, тебе даже будет разрешено вызвать авиационную поддержку.

■ НАШЕ ДЕЛО НЕ РОЖАТЬ: ЗАМОЧИТЬ И УБЕЖАТЬ

Все члены подразделения «Призраки» являются яркими личностями. Каждый из них обладает своим уникальным лицом, телосложением, ха-рактером, голосом, очками морали и специали-зацией: автоматчик, пулеметчик, гранатометчик и снайпер. Когда они все вместе, получается страшная сила, способная смести с лица земли

все, что попадется на пути. При умелом коман-довании твои головорезы способны достаточно быстро расправиться с танковой колонной, ис-требить целый взвод вражеской пехоты или же зачистить хорошо укрепленную территорию за-водского комплекса.

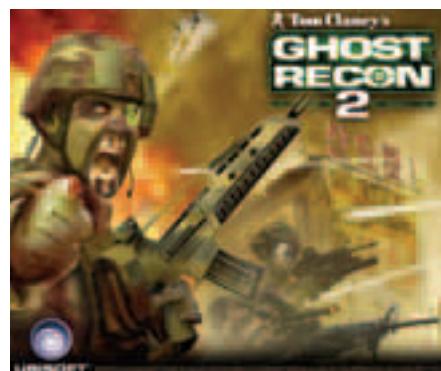
За время нахождения в длительном отпуске спецназовцы пополнили арсенал нового об-разцами стрелкового оружия. К старым зна-комым из первой части добилась американская штурмовая винтовка XM8, плюс еще несколько новинок. В конечном итоге перед отправкой на задание на складе будет ва-ляться ровно 20 видов оружия.

■ КАРТИНА МАСОМ

Внимательно посмотри на расположенные поблизости скриншоты. Не знаю как у тебя, а

■ НАРОД ПРОТИВ?

Правительство Северной Кореи явно не в восторге от сюжета. Несмотря на то, что Том Клэнси рассуждает о гипотетическом приходе кровавого гене-рала, в настоящий момент рулящие страной коммунисты объявили создателям *Tom Clancy's Ghost Recon 2* свой дружный протест. На страницах мно-жества газет прокатилась волна гнев-ных публикаций, общий смысл которых можно свести к «народ в едином поры-ве одобрил данное начинание власти и как один готов с оружием в руках нака-зать американских агрессоров».



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | TOM CLANCY'S GHOST RECON 2



■ РАЗДЕЛЕНИЕ ТРУДА



■ Помимо PC, Red Storm Entertainment параллельно трудится над Xbox-версией игры. *Tom Clancy's Ghost Recon 2* для PlayStation 2 и GameCube отдан на откуп шанхайской студии издательства Ubisoft Entertainment, которая успела прославиться разработкой *Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow*.

у меня к графике игры серьезных претензий пока что не возникло. Динамическое освещение и смена погодных эффектов, мультитекстурирование, поддержка новомодных особенностей DirectX 9 и Pixel Shaders 3.0, плюс последние достижения физического движка Havok 2. Все они в совокупности дают потрясающее качество картинки, на которой запечатлены невероятно красивые огромные пейзажи и архитектурные изыски Восточной Азии. Стоит отметить, что достаточно неплохо выглядят внутреннее убранство закрытых помещений. Посмотрим, как это все будет смотреться не в статике, а в динамике. И еще один немаловажный момент. В отличие от приставочных, PC-версия *Tom Clancy's Ghost Recon 2* затачивается не под вид от третьего лица. Она делается с учетом того, что ты предпочтешь наблюдать окружающую

картину из глаз своего персонажа. Впрочем, никто не запрещает нажать на заветную кнопку и тут же расположиться чуть поодаль от плеч главного героя. Если тебя не устроит такой вариант, то в любой момент тебе разрешено вселиться в шкуру одного из напарников. Кстати, на крупных уровнях их число будет достигать свыше десяти человек.

■ В ПОГОНЕ ЗА БЫЛЫМ УСПЕХОМ

Tom Clancy's Ghost Recon 2 оставляет впечатление достойного продолжателя всех лучших традиций, заложенных разработчиками в первой части игры. Интересно, сможет ли последыш повторить или же превзойти рекорд первенца? Сейчас он напоминает не до конца построенный дом: и сюжет, и графика, и другие несущие конструкции вроде бы на месте, но пока что нет внутренних перекрытий. Если последние будут сделаны на совесть, проект ждет большой успех. В противном случае наш дом рискует оказаться холодным и неуютным; в результате чего за ним моментально закрепится статус малопригодного к эксплуатации жилища.

**Северная Корея превратится
в сплошной «мир голодных и рабов».
Сплошной бардак, в общем...**



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие дизайнер серии Jagged Alliance Шон Линг

Рекламное агентство «Балтика»
и групповая рабочая
группа от С.Маркетинг-
консалтинга и Форума «Лай-
коррекция», Москва, 10194, ул.
Симоновская, 12/2,
Тел.: +7(095) 723-49-17,
Москва, +7(095) 984-44-07
e-mail: info@lcc.ru, www.lcc.ru

БРИГАДА Е5 Новый Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати
профессиональных наёмников
и возможность найма
[местных жителей](#)>>

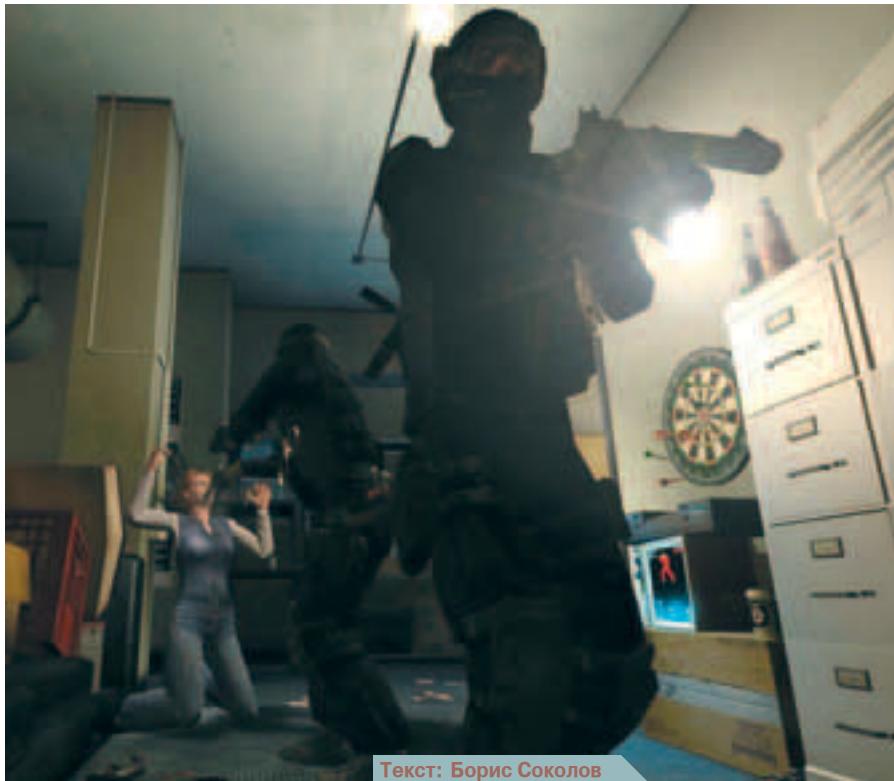
Более 30 уровней:
городские кварталы, открытая
местность, [военные базы](#)>>

Более 100 моделей
стрелкового оружия, а также
гранатометы, ручные гранаты и
[холодное оружие](#)>>

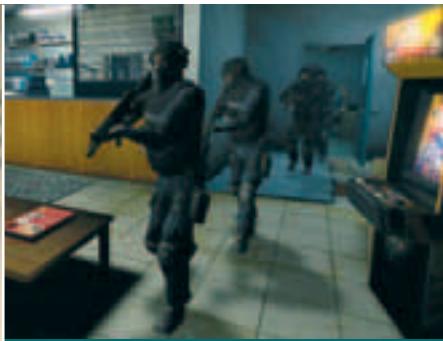
Оригинальная система
организации действий,
[режим "Умной паузы"](#)>>

Три основные сюжетные линии,
а также возможность
[играть по своему сценарию](#)>>





Текст: Борис Соколов



| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Тактический шутер |
| ИЗДАТЕЛЬ | Sierra Entertainment |
| РАЗРАБОТЧИК | Irrational Games |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 16-ти |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.swat4.com |
| ДАТА ВЫХОДА | I квартал 2005 года |

SWAT 4

ОТКРОЙТЕ, ПОЛИЦИЯ!

Наверняка ты не раз смотрел фильм «Терминатор 2: Судный день». Вспомни мастерски снятую Джеймсом Камероном сцену, в которой отряд спецназовцев штурмует здание корпорации «Сайбердайн системс». Облаченные в тяжелые бронежилеты дядьки в темно-синей форме и в противогазах водят зигзагами хороводы восьмьми, готовые в любой момент нашпиговать свинцом любого вставшего на их пути противника.

Это и есть бойцы особого подразделения «Специальное оружие и тактика» (Special Weapons and Tactics, «SWAT») Департамента полиции Лос-Анджелеса (LAPD). Их испугалася даже Железный Арни, что уж говорить об обычных бандюганах. Не сильно удивлюсь, если при виде людей в темно-синей форме с взвешенными H&K MP5 наперевес они тихонько пачкают свои подштанники и с поднятыми вверх руками тут же сдаются на милость победителям.

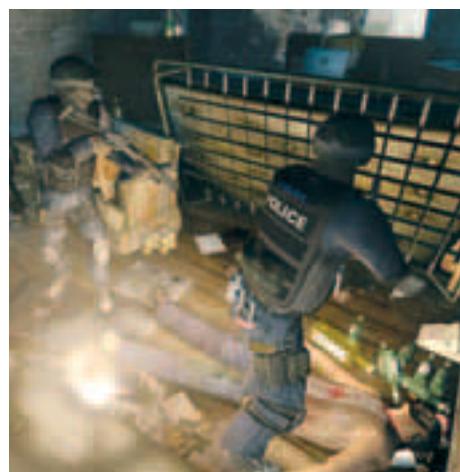
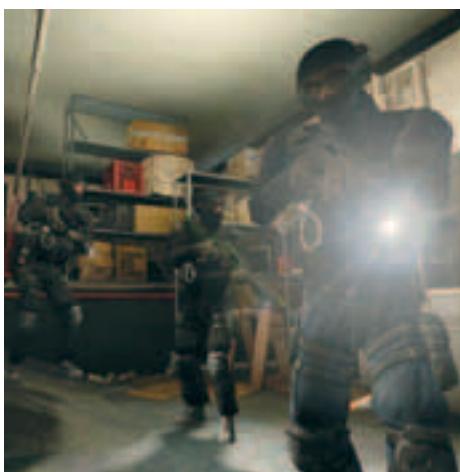
SWAT 4 – вовсе не скучный тренажер для полицейских, а полноценная игра со своими законами и правилами

■ **КАК ФЕНИКС ИЗ ПЕПЛА**

Предыстория появления элитной полиции на экранах наших мониторов весьма занятна. Сначала они грамотно замаскировались под'avвенчуру *Police Quest 5: SWAT*, потом поэкспериментировали со стратегией в *SWAT 2*, после чего последовал тактический шутер *SWAT 3: Close Quarters Battle*. Что дальше? Опять новый жанр? Например, нетронутой осталась RPG-вотчина. А вот и нет, бессменным издательством **Sierra Entertainment** принято решение не сходить с проторенной дорожки, а, наоборот, продолжать дальше развивать направление тотального симулирования боевых операций. В 2002 году стали появляться первые ростки информации о четвертой части. Выяснилось, что с Миллениума над проектом трудились непосредственно сотрудники **Sierra Entertainment** и окрестили они его *SWAT: Urban Justice*. Однако ничего хорошего из этой затеи не вышло. Расписавшись в своем полном бессилии, в 2003 году руководство компании поручило разработку студии **Irrational Games**, и после длительной паузы игра представлена перед нами в абсолютно новом обличии.

■ **ЖИЗНЬ – ОЧЕНЬ СЛОЖНАЯ ШТУКА**

SWAT 4 – это вовсе не скучный тренажер, предназначенный для тренировки поли-



■ В игре будет три конкурирующих между собой преступных группировки: Loco Riders, Krazy Boyz и Compton 187. Друг от друга они отличаются не только цветом кожи молодчиков, но и методами нарушения мирного уклада жизни мегаполиса. Одни предпочитают захватывать людей в заложники, а других хлебом не корми, только дай устроить вооруженное ограбление с безбашенной стрельбой.

цейских, а полноценная игра (не без впечатльной доли реализма, но об этом позже), в которой действуют свои законы и правила. Дабы сшить все 14 одиночных миссий одними нитками, разработчики придумали историю, повествующую нам о том, как несколько уличных банд пытается захватить власть над городскими кварталами и учинить там сущий произвол, скрывающийся за гордым называнием «воровской порядок». Обычная полиция с ними уже не справляется и поэтому к ним на помощь отправлено подразделение SWAT.

Дальше начинается сплошной полет фантазии. Сам понимаешь, большинство чрезвычайных ситуаций в Лос-Анджелесе случайны, а здесь все события подчинены единому сюжету. Ради его обогащения пришлось идти на некоторые ухищрения и условности. Если в реальной жизни в штурмовой отряд входят только мужчины, то в игре наравне с мускулистыми амбалами в боевых операциях принимают участие и представительницы слабого пола.

■ В ПОГОНЕ ЗА РЕАЛИЗМОМ

Что касается реализма, то здесь нам ни о чем беспокоиться не надо. В качестве консультантов Irrational Games пригласила офицеров SWAT из Бостона и Лос-Анджелеса. Не трудно догадаться, что тактико-технические характеристики доступного в игре

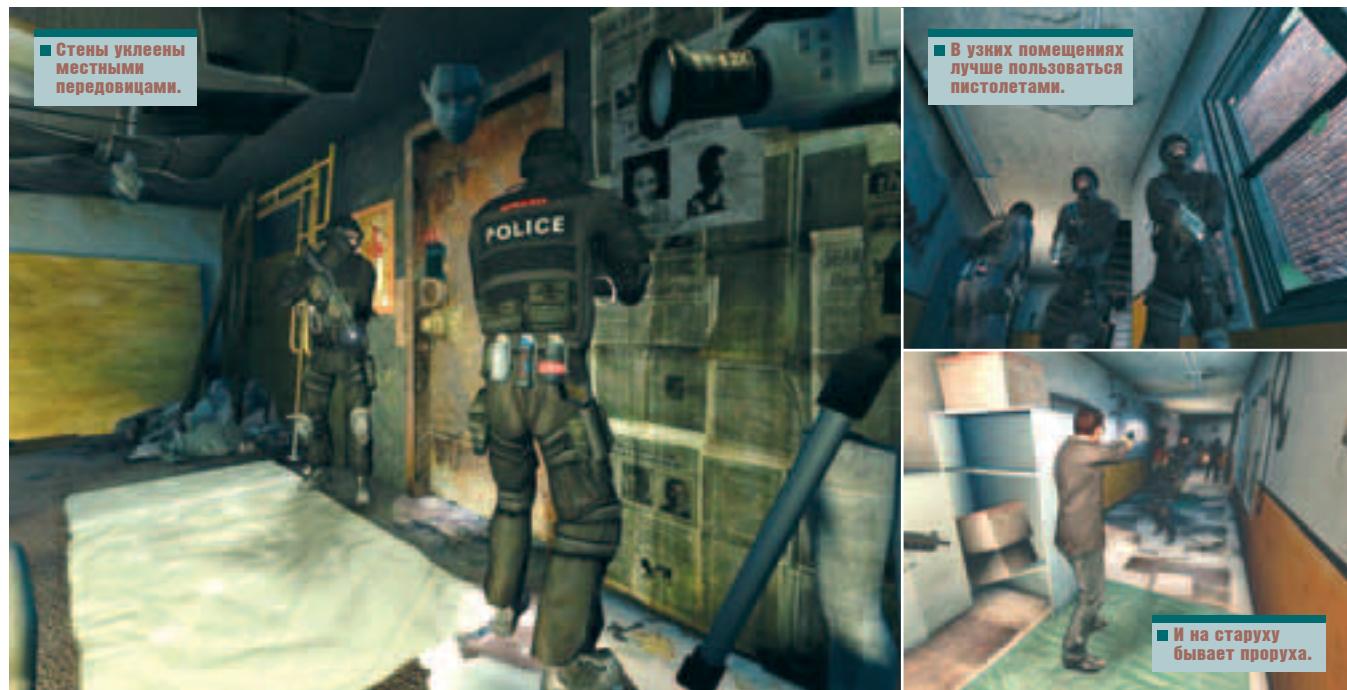
оружия соответствуют своим реальным прототипам. Помимо этого разработчики обещают хорошенько потрудиться над правдоподобной баллистикой и физикой наносимых повреждений, за которые будет отвечать движок Havok.

На благо всеобщего правдоподобия будет трудиться искусственный интеллект четырех твоих напарников и противников. Первые в точности соблюдают все твои приказы и не щадят себя в бою, а вторые все больше думают о сохранении своей шкуры. Когда начинает пахнуть жареным, одни бандиты прячутся в укрытиях, вторые стреляют в молоко или вовсе впадают в панику, а трети хладнокровно отправляют на тот свет захваченных заложников. Так что твоей команде надо ра-

■ НАК КОЛИН ФАРРЕЛ

Игра не имеет ничего общего с одноименным фильмом режиссера Кларка Джонсона S.W.A.T. (в российском кинопрокате «S.W.A.T.: Спецназ Города Ангелов»). Ежели ты желаешь почувствовать себя в шкуре звездного голливудского актера Колина Фаррела, тогда советую тебе поиграть в стратегию «Александр» от украинской компании GCS Game World.





ботать слаженно и предельно быстро. Высший пилотаж – провести бескровную операцию и нацепить на запястья всех бандитов стальные обручи наручников.

■ ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА – ОДИНАКОВЫЕ С ЛИЦА

В основе игры лежит движок Unreal Warfare, так что по части визуальных красот наш подопечный как минимум ничем не должен уступать другому тактическому шутеру *Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield* (обе игры между собой роднит не только спецназовская тематика, но и одно и тоже графическое ядро от **Epic Games**). Правда, третья «Радуга» появилась в продаже в марте 2003-го и уже через 12 месяцев успела обзавестись весьма неплохим сборником дополнительных

миссий **Athena Sword**. Увы, серьезного улучшения графики на существующих скриншотах из SWAT 4 незаметно. А ведь за это время технологии на месте явно не стояли.

■ ПОДОРВАННЫЙ ОПТИМИЗМ

Стоит ли ждать от SWAT 4 повторения успехов Raven Shield? Сейчас однозначно ответить на этот вопрос трудно. С одной стороны перед нами тривиальный сюжет, но в меру реалистичная боевая система как в одиночном, так и в трех многопользовательских режимах игры, плюс многочисленные заверения разработчиков создать достойного преемника третьей части. С другой стороны не следует забывать тот факт, что проект достаточно долго мариновался в своем собственном соку, и не исключено, что на выходе получится совсем не то, что хотелось бы увидеть. Поэтому запасемся терпением и дождемся релиза – уж он то ответит на все наши вопросы. Благо, игра запланирована на первый квартал 2005 года.

Высший пилотаж – провести бескровную операцию и нацепить на всех бандитов стальные наручники





Дрейк™

ИЗ КЛАНА 99 ДРАКОНОВ

СКОРО
В
ПРОДАЖЕ

Клан 99 драконов был уничтожен, и, что еще хуже, древний артефакт, который они охраняли, украден...

Дрейк чудесным образом выжил...

Теперь, используя сверхоружие и огневую мощь, он жестоко отомстит и вернет артефакт, прежде чем тот станет могучим орудием зла...

Пополняй свою жизнь, поглощая души мертвых врагов...

25 интенсивных миссий...



Idol



ZOO
Digital Publishing



Текст: Михаил Панюшкин



■ Пролетаю я как-то, значит, над крышой...

■ Они меня не видят! Зря.

| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | Third-Person Shooter |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| | Namco |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | Namco |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | Один |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.deadtorights2.com |
| ■ | ДАТА ВЫХОДА |
| | Апрель 2005 года |



DEAD TO RIGHTS 2: HELL TO PAY

ТЕРАПИЯ АГРЕССИИ

Агрессия захватила современный мир. «Kill'em all!» – скандируют фанаты нелегкой музыки. «Сдохни, тварь, умри!» – кричат почтенные святые отцы, всаживая очередной кол в грудь беззащитного вампира. Недавно в метро я встретил странную личность – она вещала, что во злобе мы все скоро умрем, и держала сия личность в руках огромный сверкающий тесак. Впрочем, сумасшедший был быстро и эффективно нейтрализован охранниками и уведен за решетку.

Между тем, способы минимизации подобного агрессивного поведения давным-давно известны. Достаточно посадить такого индивидуума за какой-нибудь шутер повышенной кровавости, и после шестичасового сеанса терапии он становится милым и покладистым [А еще с трудом ориентируется в пространстве – Прим. ред.] и, что самое главное – умиротворенным. На ниве обеспечения народа столь

необходимыми ему «играми разрядки» в очередной раз выступила **Namco**, за что ей наше большое человеческое спасибо.

■ ДЖЕК МОЛОДЕЕТ

Забавно бывает, когда сиквел оригинальной игры оказывается по сюжету приквелом к ней. **Dead to Right 2** рассказывает нам о том, что произошло до того, как Слейт уволился из полиции. Так что наш главный герой несколько помолодел, и сейчас занимается расследованием похищения человека в Гран-Сити. По ходу пьесы ему открываются коррупционные заговоры – в общем, подопечный наш, как всегда, в проблемах по уши. Герой наш помолодел – это заметно уже по модели персонажа, да и скачет по уровням он совсем не по-стариковски. С акробатикой, к слову, все будет хорошо. Не **Prince of Persia**, конечно, но чертовски приятный слото, возможность в прыжке стрелять во врага и залихватски перекатываться через столы и барные стойки уже заявлены официально.

■ НОВЫХ ТРЮКОВ КОМУ?

Новые фокусы с движениями позволили изменить до неузнаваемости тактику боя и сделать ее гораздо разнообразнее. Напри-

Джек хватает противника за пушку, выворачивает ему руку и приставляет оружие прямо к голове!



мер, забегаешь ты в переулок, в котором повсюду разбросаны ящики и коробки. И, разумеется, враги уже тут как тут. Изничтожить их можно по старинке, спрятавшись за ящиками и постреливая оттуда. А можно врубить slow-mo (здесь он, по аналогии с *Max Payne*, называется *bullet time*) и перебить всех еще до того, как они поймут, что собственно, здесь происходит. Ценители прекрасного могут при этом еще и перекатываться с контейнера на контейнер, отстреливая врагов оттуда. А если и этого будет недостаточно, то можно, лишив жизни одного из противников, прикрыться им как щитом и уже из-за такого вот импровизированного укрытия вести огонь. К сожалению, такой вид деятельности сильно расходует выносливость – но оно того стоит!

По утверждениям разработчиков, количество новых движений зашкаливает за десяток.

Свежестью подхода среди них выделяется, например, «обезоруживание». Джек хватает противника за пушку, выворачивает ему руку, швыряет тело на землю, и приставляет оружие прямо к голове! И хотя в списке «фокусов» есть еще и уродование лица противника, обезоруживание определяется разработчиками как самое брутальное из всего набора. Уже очень хочется посмотреть, как же это будет выглядеть «вживую»...

Увеличилось и количество оружия, которое можно носить с собой. Особенно пополнил ассортимент железок для ближнего боя, что позволило добавить несколько специальных атак. Стальные трубы, ножи, и даже мясницкие тесаки – все это можно использовать для умерщвления противников.

■ СОБАЧЬЯ РАБОТА

Что ни говори, а работка у Джека собачья. И кто ему может помочь, кроме местной К-9? Помнишь, еще в первой части у главного героя был пес, прозванный Тенью (*Shadow*), появлявшийся, однако, только лишь в немногочисленных роликах? Ныне же эта псина присутствует в игре по-настоящему, и даже помогает тебе во время боя. Достаточно отдать команду, и она загрызет любого супостата и притащит хозяину его оружие (конечно, с боссами четвероногий друг совладать не может – это было бы чересчур). Использование Тени очень удобно – выдав приказ, Джек может продолжать независимо действовать сам. К сожалению, эффективность использования помощника зависит от показателя усталости, и если вдруг индикатор ее слишком высок, то загрызть врага не получится. Но, по

■ По поводу графических экзерсисов Namco ничего конкретного нам не известно, кроме общих слов про «великолепный движок» и прочие «потрясающие взрывы». Пока, честно говоря, ничего впечатляющего на скриншотах не видать. Определенный прогресс, тем не менее, наблюдается, и, в любом случае, фанаты *Dead to Rights* не будут разочарованы.

■ НЕЧТО НОВЕНЬКОЕ

Kроме всего прочего, в *Dead to Rights 2* будет забавный режим, который, как обещают разработчики, «поставит с ног на голову весь жанр аркад». После прохождения каждого из тридцати уровней игрок имеет возможность попробовать пройти его еще один раз, за очки. Они начисляются за комбо, сложные движения, эффектные убийства и тому подобные штучки. Впоследствии очки можно использовать, чтобы увеличить количество доступных движений или, например, переодеть своего подопечного в новый костюмчик.





крайней мере, отвлечь-то врага пес может почти всегда, тем более что он быстро двигается и практически неуязвим.

Как я уже говорил, залогом успеха сиквела является точное соблюдение концепций игры-предшественника. Так вот, вторая часть серии несколько отошла от сюжетного ведения игры, подобной той, что была в предшественнике или, например, в *Max Payne*. Ныне это чистый и незамутненный аркадный экшн – дальше некуда. Однако у аркады есть один большой и жирный плюс – возможность неограниченного прохождения игры. Согласись, в очередной раз нудно, тихо и без пальбы проходить какой-нибудь особенно сложный уровень в *Splinter Cell*, не особенно интересно, но вот с шумом-гамом пробежаться там же с M-16 наперевес, поливая

всех свинцом направо и налево – просто верх блаженства. Это известно еще со времен *Doom*.

■ СТРАННЫЕ ЗАДЕРЖКИ

К нашему глубочайшему сожалению, выход игры отложен с Рождества этого года аж до апреля 2005-го. Конечно, у ребят из **Namco** будет больше времени, чтобы отполировать движок финальный продукт до волшебного блеска. Но разрыв в целых шесть месяцев все же настораживает. Впрочем, можно попытаться авансом списать эту задержку на то, что маркетологи компании решили уберечь продукт от новогодней суеты, когда одновременно выйдет сразу несколько схожих проектов. В последнее время такая практика становится все более популярной.

И все же, с учетом всего сказанного выше, ждать *Dead to Rights 2* стоит. Тем более что **Namco** действительно дока в аркадных делах, а на PC хороших зубодробительных и спинномозговых экшенов и впрямь выходит немного.

Новая акробатика позволила сделать тактику боя в *Dead to Rights 2* гораздо разнообразнее



Мир, созданный Жюлем Верном!

ВОЗВРАЩЕНИЕ НА ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ

Только здесь в вашем распоряжении ценный необитаемый остров!

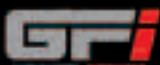
Только сейчас у вас есть возможность встретить дух капитана Немо и посетить легендарный Наутилус!

Только в этой игре фантазия великого Жюля Верна получает достойное продолжение!

"Возвращение на Таинственный Остров" -
в лучших традициях классических квестов!



THE
ADVENTURE
COMPANY



© 2004 DreamCatcher Europe/Developed by Khoept Studio. Program produced by DreamCatcher Europe / Game developed by Khoept Studio. All rights reserved.

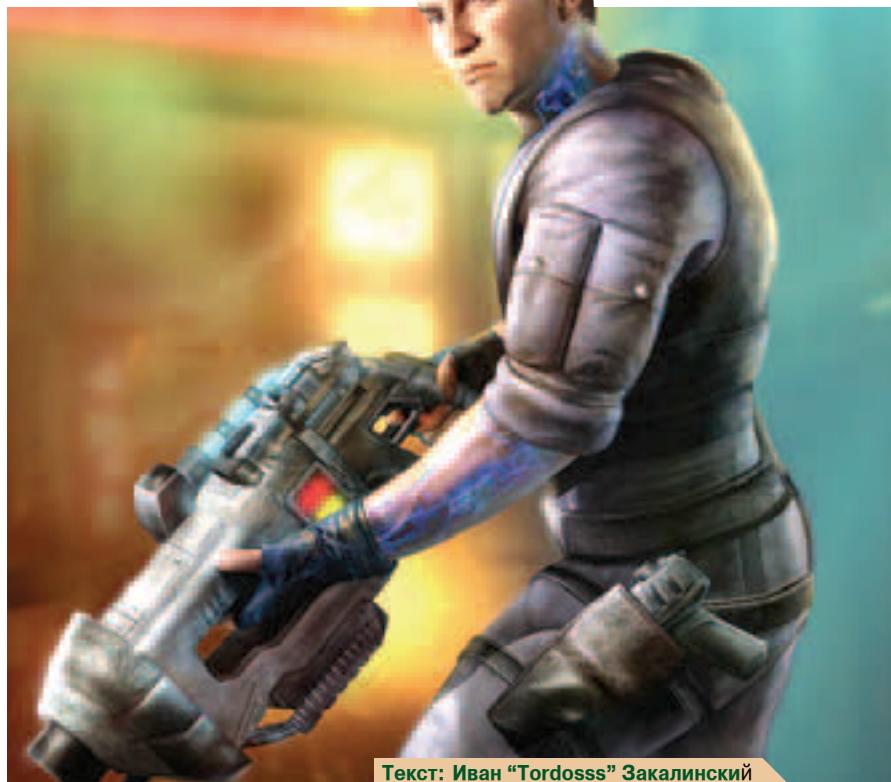
© 2004 «Game Factory Interactives» All Rights Reserved

© 2004 «Руссофото-Лаборатории». Все права защищены. www.russofoto-m.ru

Сделано в России: office@russofoto-m.ru; (959) 219-18-11, 947-15-86.

Техническая поддержка: support@russofoto-m.ru; (959) 879-55-58,

а также на форуме по адресу: <http://www.russofoto-m.ru/forum/>



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Штурм китайской пагоды. За разрушения памятника искусства ответим позже.



■ Либо солдата слева окружили инопланетяне, либо мы видим пушку Flechete в действии.

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| First-Person Action |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Eidos Interactive |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Crystal Dynamix |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Новый Диск |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| До 16-ти |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.projectsnowblind.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| Февраль 2005 года |

Ищи
видео
на диске

PROJECT: SNOWBLIND

СВИРЕПСТВО НАНОТЕХНОЛОГИЙ

В самом начале своего пути на полки магазинов *Project: Snowblind* позиционировался как сиквел знаменитой серии *Deus Ex*. А значит, нас ожидало мрачное будущее, вдосталь напичканное зловещими заговорами и технологиями по превращению людей в универсальные машины убийства. Однако, по мере разработки создатели поняли, что игра получается чересчур самобытной, чтобы заключать ее в узкие рамки определенной компьютерной вселенной.

Что нас ждет теперь – непростой экшен, замешанный в лучших традициях киберпанка, или очередная невыразительная стрелялка с претензией на серьезность – покажет время. Но какие-то общие черты проекта прорисовываются уже сейчас.

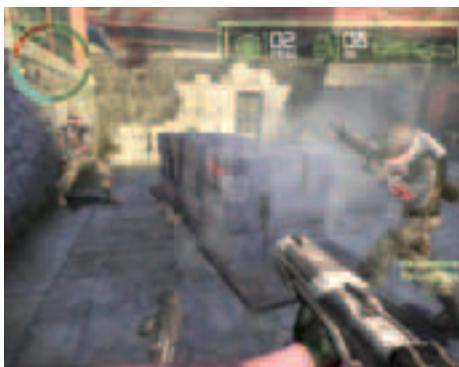
Сюжетная основа все еще напоминает *Deus Ex*: не очень далекое будущее, нанотехноло-

гии едва-едва вошли в моду, и встретить биологически модифицированных бойцов можно только в спецподразделениях самых богатых держав мира. Само собой, одним из счастливчиков, таскающих в себе под 10 кг высокотехнологичного железа, оказывается наш герой **Натан Фрост** (Nathan Frost). Возглавляемый им отряд крайне некстати оказывается посреди вооруженного конфликта на территории Китая, и его задачи сужаются до двух простых и понятных: спасти свою шкуру, и спасти весь мир от Главного Злодея, спрятавшего за пазухой Оружие Конца Света. И все это в пафосной политической обработке, чтобы мы осознали невероятную важность нашей миссии. Верх банальности, в общем-то.

■ ТИМУР И ЕГО КОМАНДА

Как и любой уважающий себя командир, наш герой всегда окружен живым щитом из подчиненных. Эти ребята будут стараться по мере сил отвлекать на себя огонь противника и, хотя бы немножко, но помогать нам в уменьшении вражеского численного перевеса. Главная связанный с напарниками проблема – их смертность. Представь себе, как нелегко придется игроку, потерявшему большую часть отряда, на поздних стадиях игры, когда разра-

Как и любой уважающий себя командир, главный герой всегда окружен живым щитом из подчиненных



МНОГО НАС, А ОН ОДИН

Не забыли разработчики и о многопользовательской игре. Обещается достаточно широкий спектр режимов, большое количество карт, как маленьких для ближнего боя, так и совершенно необычных для использования средств передвижения. Да-да, какой же нынче многопользовательский режим без всех этих танков, боевых роботов и тому подобного? На данный момент мультиплеер выглядит весьма лакомым кусочком, особенно учитывая оригинальные решения разработчиков при разработке оружия и экипировки.

ботчики наверняка начнут кидать на нас наиболее крутых противников. Остается надеяться, что процесс прохождения не превратится в постоянную заботу о безмозглых подопечных, так и норовящих погибнуть под пулями врага. Хотя может быть, наш герой и сам сможет разрулить любую ситуацию. Богатый арсенал оружия и специальные умения позволяют подойти к каждой проблеме с нужной стороны. Врагов, например, можно перестрелять к чертям собачьим из любимого ствола, но можно включить прибор полной невидимости и тихо проскользнуть мимо или, например, кинуть им под ноги специальную гранату, которая после взрыва превращается в энергетический барьер. И пока бедолаги будут пытаться сквозь него пробиться, мы вполне можем убежать дальше по своим делам.

■ КАКОЙ У ТЕБЯ БОЛЬШОЙ ПИСТОЛЕТ!

К разработке оружия *Crystal Dynamix* тоже решила подойти творчески. Помимо вышеупомянутой гранаты у нас будет еще несколько стволов, каждый из которых наделен двумя режимами стрельбы. Одна из этих штучек – *flechete*. В основном режиме стрельбы она ускоренно плюется во врагов сгустками энергии. Во второстепенном – выпускает на волю стайку маленьких кусачих наноботов, которые подобно пчелам облепляют противника и начинают его кушать. Докушав первую жертву, переходят ко второй. Остроту ситуации добавляет тот факт, что однополчане невинной жертвы обязательно начнут стрелять по электронным пчелам, нередко попадая при этом друг по другу.

Или вот забавная штука – дробовик, в альтернативном режиме выстреливающий бомбу-прилипалу. Помимо стандартного «обвеса» бомбами возможных путей подступающего врага, можно приклеить взрывпакет к одному из вражеских солдат. Бедолага наверняка сходит под себя от страха и побежит в поисках помощи к своим однополчанам (тутто бомба и взорвется, ха-ха-ха!).

А еще здесь можно использовать комбинации оружия. Вот имеется у нас H.E.R.F. Gun – пушка, поливающая врагов потоком раскаленной плазмы в основном режиме огня, а в альтернативном выстреливающая мину, которая будет исправно долбить этой самой плазмой всех проходящих мимо живых существ. Еще у нас есть робот-паук, ловко бегающий на своих железных лапах и стреляю-

■ SNOWBLIND

Разработчики стараются как можно глубже втянуть игрока в мир *Snowblind*. Один из инструментов такого погружения – различные графические фильтры, которые накладываются на экран при определенных событиях. Например, используя ускорение реакции, герой будет видеть окружающий мир через фильтр «сепия». А если рядом с нашим протеже разорвется EMP-граната, его электронные системы на время выйдут из строя, закрыв его зрение белоснежными помехами.





щий во врагов из бортового пулемета. Хочешь добавить в процесс веселья? Прикрепи к роботу мину от H.E.R.F. Gun – и у него появится отличное оружие ближнего боя. Обещается, что таких занятных комбинаций использования оружия будет много.

Не забыты в Project: Snowblind и средства передвижения. Пока что разработчики показали игровой общественности только здоровенный танк и шагающего робота, способного нанести непоправимый урон попавшимся на пути врагам. Кстати, если игрок вовремя не подсуетится с захватом бесхозных средств передвижения, на них вполне может наложить лапу противник – и тогда разбегайся, кто может!

Кстати, ты не забыл, что Натан – сам по себе смертельное оружие? В решающий момент куча напиханной в героя электроники может,

к примеру, разика в три ускорить время его реакции, позволяя ему с грацией Макса Пейна увиливать от летящих пуль и чуть ли не ловить летящие гранаты в воздухе для последующей отправки их в сторону врага. А еще у него есть имплантаты, позволяющие видеть противника сквозь стены, и даже излучать сильные энергетические потоки, наносящие ощутимые повреждения врагам.

■ И ДЛЯ ПРИСТАВОК ТОЖЕ

Графика в игре смотрится достаточно неплохо, но и не настолько, чтобы выделяться из длинного списка средних проектов, выходящих как на PC, так и на приставках. Пока что внимание на себя обращает только яркая палитра и качественная архитектура здешнего будущего. По хорошему счету, сейчас игра не похожа ни на проект, который сможет вытащить нас из повседневной жизни на продолжительный отрезок времени, ни на полный провал, диск с которым можно с чистой совестью пустить на подставку для кружки. Как обычно, все точки над «и» расставят лишь финальный релиз.

Надеемся, что процесс прохождения не превратится в постоянную заботу о безмозглых напарниках



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам покупки
и продажи работы
всети 1С Магазинов
Приемлемые в Фирму 1С
Городок, индекс, 101004,
ул. Северянинская, 21,
Телефон: 8(095) 931-00-07
Факс: 8(095) 931-00-07
E-mail: g5soft@list.ru

КАРИБСКИЙ КРИЗИС

Купи мобильный Карабский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной
игре Карабский Кризис – и получи секретное супероружие!

Подробности на сайте www.g5mobile.ru

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карабского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц (вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты).
- Возможность захвата кражеской техники во время боев.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.



G5 SOFTWARE

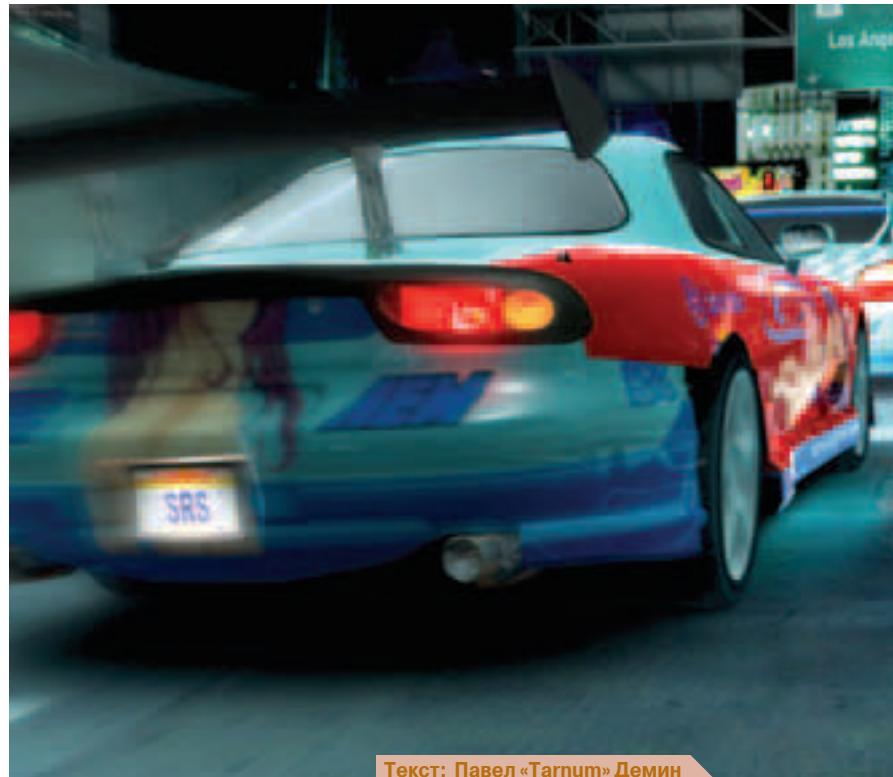
NIVAL
INTERACTIVE

© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2004 G5 Ботнет. Данная игра разработана компанией G5 Ботнет. Все права защищены.

© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.

Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.



Текст: Павел «Tarnum» Демин

■ Графика иногда приятно удивляет.

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Racing |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Namco |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| GFI |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Eutechnyx |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ |
| До 4-х |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| srs.namco.com |
| ДАТА ВЫХОДА |
| Январь 2005 года |

STREET RACING SYNDICATE

МЕЧТА СТРИТРЕЙСЕРА



Успех NFSU и *Midnight Club* по всем законам игровой индустрии не мог остаться незамеченным. Актуальная тема подобна дойной корове – разработчики не успокаются, пока не выжмут все до последней капли. Стритрейсинг сейчас как никогда актуален. Но на что, в виду недавнего релиза NFSU2, может рассчитывать *Street Racing Syndicate* – пока неясно. Несколько часов общения в офисе компании GFI с почти готовой версией игры заставили задуматься...

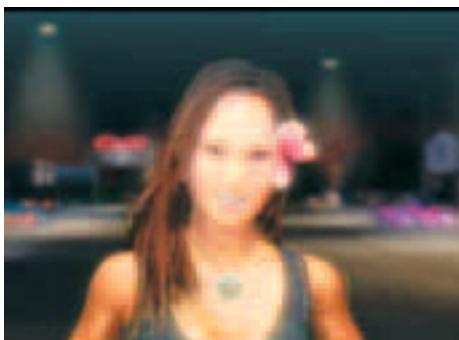
■ МЕДЛЕННО, но верно

Что сразу бросается в глаза: неторопливый темп игрового процесса. От скорости, коварной на прямой и беспощадной на поворотах, в SRS не осталось и следа. Здесь скорость – не абстрактная величина, а следствие реалистичной физики. Я летел со 150 милями в час на спидометре, но не испытывал ощущений «алья Need For Speed Underground», ради которых многие и играют в гоночные игры. Неискушенных игроков, конечно, может напугать обилие круtyx поворотов, вписаться в которые поначалу весьма проблематично. Но, если чуть пригорюваться к игровой физике, скорость здесь можно легко обуздать и подчинить собственным интересам. И тогда даже самые витиевые трассы становятся детской игрой. Но, как ни печально, весьма скучной.

Ход мыслей ребят из Eutechnyx понятен: «Да – говорят – пускай NFSU безумно красива, пускай обладает эффектным геймплеем, но это же, простите, попса, легкомысленная аркада. Мы же подарим игрокам настоящий реализм!». Честно говоря, в случае стритрейсинга говорить о полном реализме проблематично. Игра, как мне кажется, должна завлекать игрока несколько другими вещами. Хотя безусловно, люди, не наслышке знакомые с настоящими авто, отметят, что в SRS машина ведет себя на дороге куда ближе к реальности, чем в том же насквозь аркадном NFS. И, в отличие от NFS, в SRS есть модель



В меру роскошные автомобили и комфортная детализация всячески скрывают консольные истоки проекта



■ ПРАВДА О НОС

Закись азота представляет собой криогенный газ (без цвета и запаха), состоящий из молекул азота и кислорода. При ускорении горит не сама окись, а топливо, просто за счет окиси оно сжигается в разы интенсивнее. Активируется система на жатием кнопки, но срабатывает только при широко открытой дроссельной заслонке – как только педаль акселератора будет утоплена в пол. Обязательно выполнение условия: в момент подачи окиси двигатель должен крутиться со скоростью не менее 2500 оборотов/минуту.

повреждений, и поэтому время от времени машину необходимо будет загонять в автосервис.

RACE IT

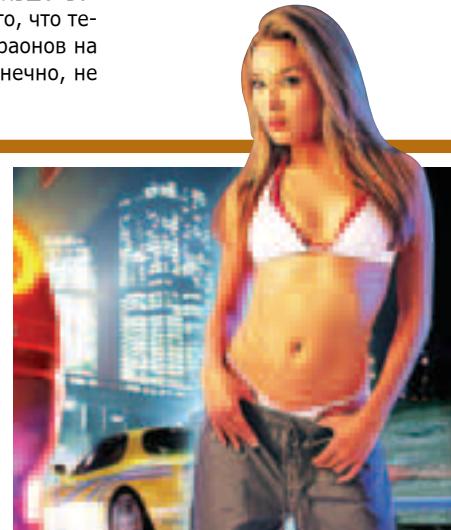
Не заездами едиными, как показывает NFSU2, живы гонки. Курс на свободу а-ля **GTA** взяла и Eutechnyx. Все это тебе уже очень хорошо знакомо: разъезжаем по городу, любуемся местными красотами, участвуем в тех гонках, в которых пожелаем. Опыт **EA** наглядно показал, что к революциям жанр Racing еще не совсем готов. Скучные и малоподобные прогулки на автомобиле по ночных улицам от гаража до старта можно пропускать, и это отлично, ибо единственным развлечением в них могут стать случайные полицейские, желающие погоняться с тобой соперники или привлекательные дамы, выдающие задания ради повышения престижа. Последних смело можно отнести к приятным моментам игры. Кроме денег, которые затем можно потратить на тюнинг (а в игре представлено аж 15 марок «королей» тюнингового бизнеса!), девушки начисляют тебе очки престижа. В начале карьеры деньги можно заработать только таким образом, да еще соревнуясь со случайными попутчиками. В заездах с крутыми пацанами ни о каких деньгах речи не идет, пахать приходится исключительно на репутацию. Посоревноваться в скорости можно по существу с каждым пятый на дороге. Светящаяся над машиной надпись «Race Me» выдаст с потрохами тебе каждого стритрейсера. Дальше: аккуратно подъезжаешь (не врезаясь, чтоб не спугнуть), мигаешь фарами – и вот он спринт.

Кстати говоря разработчики не поленились обзавестись кучей лицензий, благодаря чему в игре можно обнаружить порядка пятидесяти реальных моделей автомобилей, выпускаемых такими брендами как **Nissan, Toyota, Mitsubishi, Lexus, Subaru и Volkswagen**.

Еще за что стоит сказать SRS спасибо – так это за полицейских. Кончилась райская жизнь, теперь бедняг-стритрейсеров отслеживают, ловят и беспощадно штрафуют беспристрастные стражи закона. Чтобы не остаться без последних штанов, нужно уметь уходить от дорожных патрулей, используя все мощности своего движка. Насколько успешен игрок в этом занятии, определяет соответствующий индикатор. Чем дольше возишься, тем больше вероятность того, что тебя повянут, так как количество фараонов на дороге со временем растет. Это, конечно, не

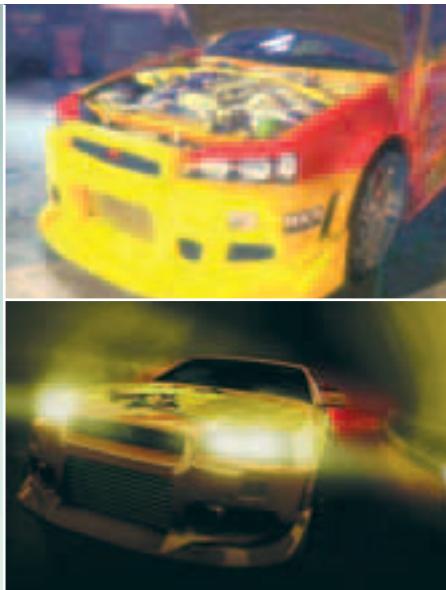
I LIKE IT!

В Street Racing Syndicate можно ездить не только «на репутацию» и за деньги. Достигнув определенного статуса, тебе обязательно предложат заезд, за выигрыш в котором причитаются... девушки. В личное пользование. На что способны эти милейшие создания, ты можешь увидеть на соседнем скриншоте. И это только начало. Количество доступных девочек растет с ростом твоей репутации, к концу игры их может быть аж восемьнадцать! Теперь, я думаю, ты хорошо мотивирован.





■ Танец победителю.



ХИППИ ХХI ВЕКА



■ Стритрейсинг (в переводе с английского – уличные гонки) уже давно стал массовым увлечением. Раньше суть уличных гонок сводилась к ночных заездам по прямой на 400 метров. Теперь же понятие стритрейсинга разрослось и включает в себя массу других типов заездов: Drag, Freeair, Taxi Race, Drift, Sprint и другие. Сегодня стритрейсинг – это, в первую очередь, дух свободы, непокорности, атмосфера адреналина, азарт и риск.

драмы, разворачивающиеся на улицах *Vice City*, но и не примитивные преследования в *Hot Pursuit 2*. А главное, подобные вещи добавляют живости и динамики, которых так не достает нагоняющим тоску улицам из *NFS Underground 2*.

■ ДА БУДЕТ СВЕТ!

Игровое действие, кстати, разворачивается не в одном, а в трех воссозданных городах: Лос-Анджелес, Филадельфию и Майами (можете сами посмотреть на реальные карты этих городов – состязания происходят на всех «широких» трассах). Всего игрокам доведется поучаствовать в 72-х заездах. Цифра, после NFSU, пугающая не сильно, но, ввиду большого разнообразия трасс, внушающая уважение. Причем, разработчики не стали, ссылаясь на атмосферу и игровую специфику, удерживать солнце за горизонтом. В SRS есть и дневные гонки (не вечерние – дневные!).

Большого разнообразия от заездов не жди: спринты, круговые гонки, гонки с чекпоинтами. Ничего оригинального Eutechnyx нам не подготовила. Альтернатив Drag и Drift из NFSU найти также не удалось – а жаль.

Графика на достаточно неплохом уровне. Не на коленке собранный графический движок, в меру роскошные автомобили и комфортная детализация всячески скрывают консольные истоки проекта. До великолепия детища EA SRS, безусловно, далеко, но картина радует глаз. Ночные улицы с обильным освещением и постоянной игрой света и тени не стали для игрового движка неразрешимой задачей. Хорошо справляется он и со всем остальным: мокрый асфальт, глянец и пестрящие сотнями огней улицы – все, что так необходимо для стиля, имеется, и на приличном уровне. В продажу игра должна поступить в январе 2005 года. То есть, когда ты будешь читать эти строки, SRS, возможно, уже появится в на прилавках. К тому времени мы уже вдоволь нагоняемся в NFSU2, а значит на наших винчестерах, вполне возможно, найдется место и для SRS, игры, которая не претендует на многое, но вполне в состоянии скрасить пару зимних вечеров.

Кончилась райская жизнь, теперь бедняг стритрейсеров ловят и штрафуют беспристрастные стражи закона



■ Модели машин выглядят очень живенько.



Лучшие из лучших горные лыжи 2005

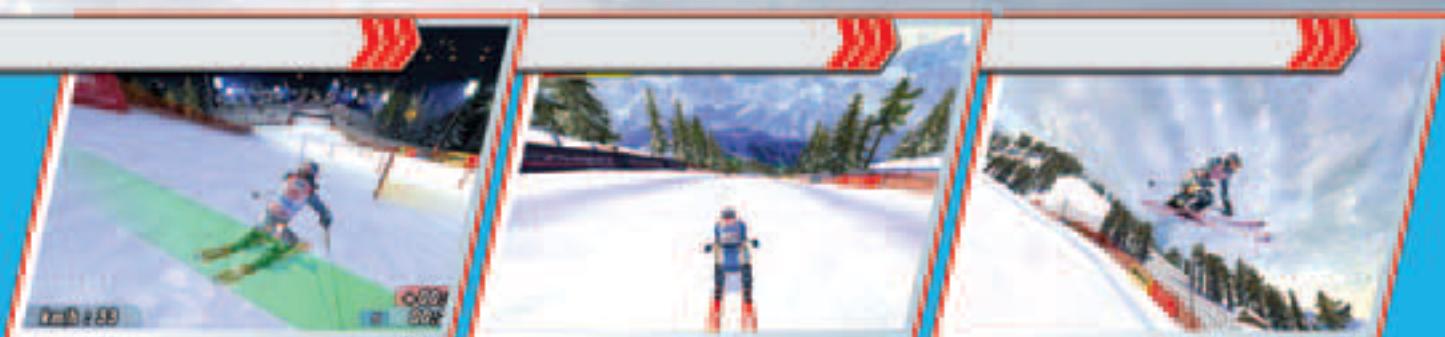
Максимальный выброс адреналина!

140 км/ч.

150 км/ч.

160 км/ч.

Ваша горная лыжная скорость



JoWood
ПОДДЕРЖКА

© 2004 JoWood Productions Software AG, Technoparkstrasse 4a A-8796 Rottenmann Austria. Developed by Coldwood Interactive. All rights reserved.
© 2004 «Руссофайт». Все права защищены. © 2004 «Game Factory Interactives». All rights reserved.
www.russofight.ru Служба поддержки: support@russofight.ru; +7(95) 215-16-11, 982-15-96.
Техническая поддержка: support@gamefactory.ru; +7(95) 979-55-05, а также на форуме по адресу: http://www.russofight.ru/forum/

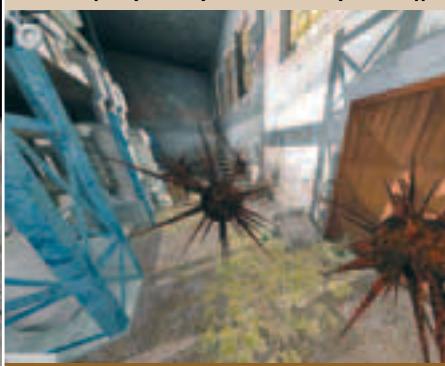




Текст: Михаил Зинченко



■ Настоящий Противопришельческий Бронепоезд.



■ Исключительно негуманоидные граждане.

| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | Tactical Strategy |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| | Cenega Publishing |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | ALTAR Interactive |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | Один |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.ufo-aftershock.com |
| ■ | ДАТА ВЫХОДА |
| | III квартал 2005 года |



«Управляемая пауза» останется такой же, как в *Aftermath* и обзаведется лишь косметическими дополнениями

UFO: AFTERSHOK

АЛИЕНЫ БЕРУТСЯ ЗА СТАРОЕ

Благодарное все-таки дело – бороться с инопланетными гостями. Всеобщий почет и уважение потомков гарантированы, да и никаких тебе дилемм по поводу того, на чью сторону встать в созревшем конфликте. Знай себе, организуй сафари на зеленых человечков. Однако каждый уважающий себя охотник на инопланетную нечисть знает, что занятие это достаточно обстоятельное и требует значительного времени на продумывание тактики боя.

Вышедшая много лет назад игра *UFO: Enemy Unknown* (также известная как *X-COM*) задала негласную планку качества для пошаговых тактических игр. Да такую высокую, что ее до сих пор осилили лишь несколько преследователей. И если не самой удачной, то, по меньшей мере, наиболее близкой к оригиналу (не в плане геймплея, к сожалению, – нет) попыткой создания римейка прославленной игры является появившаяся более года назад *UFO: Aftermath*. В последней был немного изменен сюжет, за основу взяли ту же игровую концепцию, но, увы, на

корню убили весь шарм оригинала крайне несерьезным отношением к нюансам. То, что игру вообще заметили, видимо и позволило **ALTAR Interactive** начать работу над полноценным сиквелом. *UFO: Aftershock* находится в разработке около года, и за это время чешские товарищи успели продемонстрировать общественности немного интересного, но – не более того.

■ ВСЕ НА БОРЬБУ С ЗЕЛЕНЫМИ ЧЕЛОВЕЧКАМИ

Дело происходит через 50 лет после событий оригинальной игры, а все происходящее можно кратко охарактеризовать, как «хуже уже не будет». Ты спросишь – почему? Если у тебя хватило терпения пройти оригинальную игру, ты должен помнить, что там была возможность и проиграть, заключив союз с Ретикуланцами, отдав им на растерзание Землю в обмен на прибежище на гигантской орбитальной станции. Мрачно, а главное, не совсем понятно, зачем ты тогда все это спасал. При этом несколько месяцев после завершения работ над первой игрой разработчики занимались лишь тем, что собирали все предложения игроков, чтобы принять их во внимание во второй части. В результате *UFO: Aftershock* снова обещает быть еще больше похожа на оригинальную *UFO*. Вопрос, почему этого нельзя было сделать с самого начала, наверное, так и останется без ответа.



■ СТАРЫЙ ДРУГ ЛУЧШЕ НОВЫХ ДВУХ

В игре наконец-то появятся ресурсы, исследования, производство и полноценные игровые базы. Теперь большую часть экипировки и вооружений придется создавать и производить самостоятельно. Разумеется, исследования будут происходить глобально, то есть с привлечением объединенной мощи всех лабораторий, тогда как производством каждая база займется самостоятельно. Производственные, исследовательские и прочие возможности будут зависеть от направления строительства, выбранного тобой лично, и даже от таких экзотических факторов, как наличие или отсутствие моря рядом с базой. А большое количество уникальных направлений развития научной мысли обещают поднять интерес к повторному прохождению игры. В эти же ворота играет и тот факт, что все миссии и игровые карты будут генерироваться заново при каждом новом прохождении.

Любой отряд, как и в UFO: Aftermath, состоит из 7 человек (максимум), а вот импортировать команду из предыдущей части нам не позволяют, аргументируя это тем, что все уже давно умерли, за эти годы. Зато для каждого бойца обещаны новые характеристики и тренировки.

■ ЗЕЛЕНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ НЕ ДРЕМЛЮТ

Из приятных нововведений нельзя не отметить возможность активного использования зданий изнутри, причем на нескольких этажах, а также появившиеся, наконец, параметры бокового и фронтального обзора всех боевых единиц. На средствах передвижения раз-



■ Ни подводных батальных, ни подводного вооружения в игре, к сожалению не будет. Приятным бальзамом на рану может оказаться наличие боев на палубах морских судов, зараженных одним из пятнадцати подвидов пришельцев.

работчики пока решили сэкономить (обещаны лишь самоходные управляемые роботы и костюмы в стиле панциркляинов известно откуда), ехидно сообщая во всяческих интервью о том, что «нужно ведь что-то оставить и на следующий сиквел». Взор наших чешских друзей в столь далекое будущее внушает оптимизм в комплекте с легким раздражением.

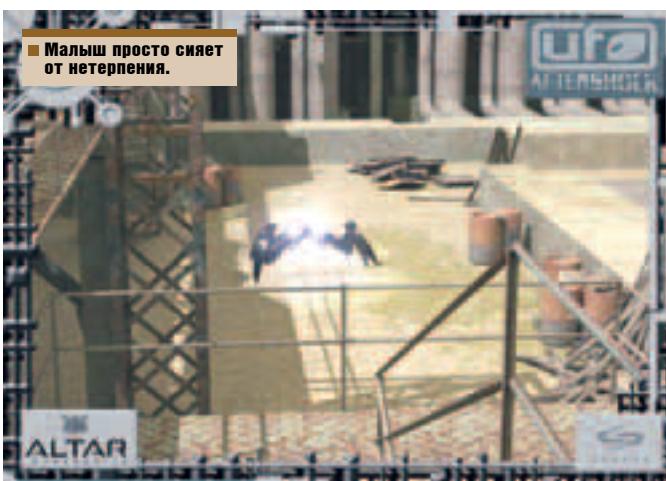
■ ЖДЕМ?

Кажется, слишком уж больших неожиданностей от UFO: Aftershok ждать не приходится. Нас ждет еще один шаг на пути к большой мечте – испытать еще раз ощущения от игры в до сих пор не забытый X-COM. Пугает лишь то, что путь к совершенству может стать слишком длинным, и многим эта череда сиквелов просто окажется не под силу.



■ ЗЕМЛЮ – РАБОЧИМ...

На дворе 2054. Пятьдесят лет назад произошло что-то ужасное, и территория Земли стала непригодной к обитанию. Остатки человечества сбежали на огромный летающий остров, называемый Лапута (редакция передает пламенный привет Джонатану Свифту). Однако восстание против жестоких и порочных человеческих лидеров острова переросло в конфликт, который практически уничтожил его. Игрок является лидером группы выживших, а его задача так же проста, как и трудно выполнима: узнать, что произошло, и вернуть Землю землянам.





Текст: Михаил Зинченко



■ Королевство, конечно, маленькое, но развернуться есть где.



■ Зеленые, но не эльфы.

| | |
|---|-------------------------------|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | Real Time Strategy |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| | Не объявлен |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | Reverie Entertainment |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | Один |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | dof.reverieentertainment.net |
| ■ | ДАТА ВЫХОДА |
| | 2005 год |

■ YOU'RE IN THE ARMY... NOW!



■ Год назад директор проекта Мика Химер (Micah Humer) заявил о снижении темпов работ над игрой, так как «двух ведущих художников забрали в армию Эстонии». Согласись, о подобной причине задержки игры слышать приходится нечасто!

Для синхронизации работ разработчики используют электронную почту, MSN и закрытые форумы

DAWN OF FANTASY

САМОДЕЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

У каждого третьего хардкорного геймера в жизни наступает момент, когда возникает желание заняться созданием какой-нибудь игры самостоятельно. Девять из десяти желающих бросают эту затею, так и не начав ничего делать. Треть из оставшейся десятой части развлекается созданием модов и дополнительных миссий к любимым играм. Совсем немногие отправляются пытаться счастья в офисах именитых разработчиков. И лишь самые отчаянные выбирают вариант делать игру, что называется, «на коленке».

Dawn of Fantasy разрабатывается командой энтузиастов, собравшихся на форумах игры *Age of Kings* (www.ageofkings.com). Начиналось все банально. Однажды один из постоянных обитателей раздела сценаристов упомянутого форума бросил клич: «А давайте сделаем игру!» С десяток сумасшедших ответили: «Давай», и уже через месяц работали под свежей вывеской Reverie Entertainment. Проект стартовал еще в 2001 году, и на данном этапе в процессе удаленной работы уже собран современный графический движок. Нет, конечно, это никакой не прорыв, да и идея не блещет

оригинальностью, но опубликованные графические материалы и видео вселяют определенный оптимизм.

■ ТРИУМФ БАНАЛЬНОСТИ

Формат игры банален донельзя – нам снова подсовывают трехмерную RTS в фентезийном мире. Все те же сказочные расы: люди, эльфы, гномы, орки, минотавры, драконы и некие неизвестные науке мааквиры, живущие под водой. Та же уже набившая оскомину битва Добра со Злом, рас друг с другом, и очередные попытки реанимировать механизм игрового процесса из *Warhammer: Dark Omen*. То есть, это ролевые элементы, уникальные герои и битвы вида «отряд на отряд в современном 3D». Прямо как у *Creative Assembly* в ее пантеоне потомков *Shogun: Total War*. При всем этом качественный уровень проекта еще слишком далек от штампа «вылизано до мелочей», хотя в разработке DoF уже три года.

■ ТАКИ ЖДАТЬ?

Однако движок *Dawn of Fantasy* вселяет надежду на выход игры в свет. Не «последняя модель», но для первого проекта – очень неплохо. Что-то где-то подкрутить и довести до ума, сделать нормальные модели и вменяемый сюжет, и перед нами предстанет вполне добротный средней руки RTS на уровне отечественной «Магии войны». Во всяком случае, у нас есть надежда, что так и произойдет. Парни стараются, пожелаем же им удачи!





12 VOLT

ENERGIZER РЕШАЕТ ВСЕ

В далеком и радостном детстве я просто обожал играть в машинки. Да и кто не обожал? Даже представительницы прекрасного пола в юные годы нет-нет, да и забывали о разукрашенных Барби, окунаясь в водоворот игрушечной скорости. Увы, навороченные автомобильные комплексы обошли советских детей стороной. Тлетворное влияние капиталистического запада не должно было туманить неокрепшие умы цветастой роскошью. Вот и приходилось нам с друзьями из подручных материалов сооружать трассы с препятствиями и трамплинами, устраивая затем настоящие трюковые гонки.

Отпрыски «эксплуататоров-капиталистов» на другом конце земного шара занимались тем же, только трассы за них создавали серьезные усатые дядьки, упаковывали в коробки и продавали вместе с маленькими, аккуратными автомобильчиками. Забава именовалась «slot-car».

■ МАСШТАБЫ

12 Volt возрождает детство на экранах мониторов. Команда **Sproing** расположила изощренные игрушечные трассы, изобилующие причудливыми изгибами, крутыми виражами и неизменными трамплинами во дворе и комнатах типичного американского коттеджа. Шедро разбросанные тут и там предметы

одежды и мебели наглядно демонстрируют «игрушечность» машинок своим гигантским размером. Местные кроссовки и бейсбольные мячи запросто раскатают болид в порошок.

■ ПРЕКРАСНОСТИ

К слову, физический движок вполне способен воплотить такую катастрофу в жизнь. Виртуозно управляя автомобилем, ты сможешь устраивать оппонентам мелкие пакости, вроде перекрывания дороги мраморными шариками или другими приятными мелочами, коих в любом доме насчитываются тысячи. За картинку отвечает старенький, но проверенный временем движок RenderWare. Как никак, сам **Grand Theft Auto III** покоятся на его фундаменте, не говоря уж о всяких **Midnight Club II** и **Manhunt**. Одним словом, за визуальное воплощение идеи волноваться особо не стоит. Что до самой концепции, уверен, найдется немало симпатизирующих ей игроков. В конце концов, выбравшись из возрастной категории игрушечных авто, твой покорный сам немало времени провел за **Micro Machines**.



| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Racing |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Sproing Interactive Media |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| Не объявлено |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.sproing.com/website/flashed/games_12v.html |
| ДАТА ВЫХОДА |
| 2005 год |



■ Не считая серии аркад **Moorhuhn**, Sproing отметилась лишь экшном **Beyond Normandy: Assignment Berlin**. Игра не только пополнила неисчислимые ряды бездарных спекуляций на тему Второй Мировой, но также оказалась одним из худших FPS за всю историю игровой индустрии...

Местные кроссовки и бейсбольные мячи запросто раскатают болид в порошок

JOINT OPERATIONS: ESCALATION

КАК МЫ С БРИТАНСКИМ БРАТОМ ВОЕВАЛИ

■ ПРЕДСТАВИМ

Чего хотят геймеры? Этот вопрос будоражит умы разработчиков уже давно. Изумительной графики, головокружительного сюжета? У компании NovaLogic на сей счет другое мнение. Геймплей, в нем вся сила! Итак, под бурные аплодисменты встречаем Escalation, аддон к ураганному боевику Joint Operations.

Минувшим летом в стане сетевых стрелялок произошла настоящая революция. Вышедший под знаменами NovaLogic новехонький, принципиально отличавшийся от конкурентов шутер *Joint Operations* сразу завоевал огромную армию поклонников, и каждый последующий похожий проект обязательно сравнивался с детищем прародителей знаменитого сериала про отряд «Дельта». И вот, спустя полгода, тебе предстоит познакомиться с адд-оном ЮО под названием Escalation (**«Миротворцы: Возмездие»** в России). Перед тобой не просто классическое дополнение, которыми так любят потчевать нас различные нерадивые компании. Перед тобой плод работы группы настоящих профессионалов, истинных фанатов своего дела. За столь непродолжительный период «новалоджики» привнесли в и без того успешную игру огромное количество изменений, причем все внедренные фишки вызывают только положительные эмоции. Но обо всем по порядку, и начну я, пожалуй, с представления самого главного бонуса, а именно – новой техни-

ки. Не секрет, что *Joint Operations* является чуть ли ни рекордсменом по количеству всяческих катеров, вертолетов, бронетранспортеров и т.д. Во многом благодаря разностороннему и сбалансированному авто, авиа и водному парку, а также набирающей обороты моде любви ко всему военному, боевик стал столь популярным. Появившиеся же в «Возмездии» танки и мотоциклы-внедорожники превратили процесс битвы в нечто невероятное, захватывающее с головой развлечение. Напомню,

что в лондонском офисе NovaLogic, где российским журналистам благодаря стараниям **«1С»** и **Snowball Interactive** удалось побывать в ноябре (подробности в прошлом номере **«PC ИГР»**), состоялась грандиозная заруба между кудесниками пера и сотрудниками компании-разработчика. Естественно, никто не хотел кататься на старых и приевшихся джипах – всем не терпелось опробовать в деле новенькие экземпляры. Каждый разбежался по своим делам, а я, боец, в общем-то,

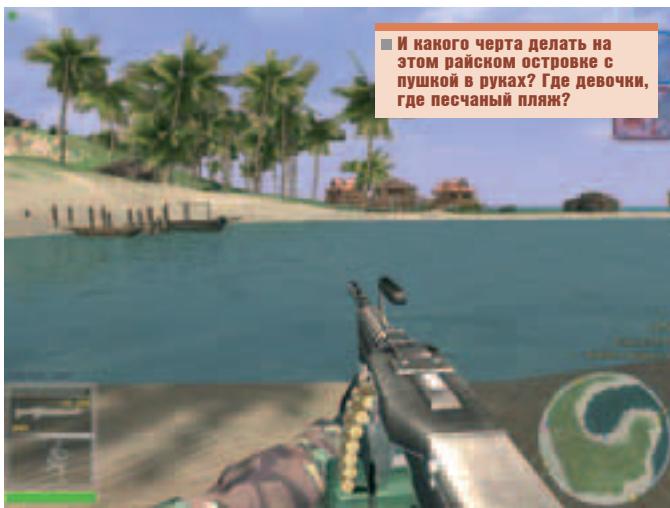
Текст: Роман “Polosatuy” Тарасенко



НЬЮ ЛОДЖИК

Компания была образована в далеком 1985 году, ее основателем и идеологом является Джон Гарсия (John Garcia). В данный момент **NovaLogic**, базирующаяся в Калабазасе, штат Калифорния, США (европейская штаб-квартира находится в Лондоне, Великобритания) – один из крупнейших разработчиков и издателей игр для персональных компьютеров, а также некоторых консолей. Название команды полностью отражает ее сущность. Выпустив осенью 1998 года революционную воксельную *Delta Force*, «новалоджики» на долгие годы вперед закрепили за собой звание лучших творцов 3D-шутеров на военную тематику. Этот статус подтверждался каждой новой игрой серии. Всего на свет появилось семь стрелялок с бойцами из отряда «Дельта» в главной роли (шесть для PC, и одна, *Delta Force Urban Warfare*, для PlayStation). Также компания прославилась линейкой *Comanche*, и на этом, пожалуй, все. Впрочем, подход с концентрацией на определенном жанре полностью оправдался, о чем свидетельствуют продажи NovaLogic, которая к тому же и издает собственные проекты. Сейчас все сотрудники сосредоточены на развитии боевика *Joint Operations (Typhoon Rising & Escalation)*, умудрившегося обогнать по популярности своих предшественников.





■ И какого черта делать на этом райском острове с пушкой в руках? Где девочки, где песчаный пляж?

опытный, по привычке схватил старую добрую M16/203 и ринулся на врага в статусе пехотинца. Каково же было мое удивление, когда впереди из-за холмов верхом на стальных конях вылетели очумевшие британцы и словно ястребы со свистом пронеслись в сторону родной базы. Затем последовало разочарование, ибо, как оказалось, ни одна пуля выпущенного мной магазина своей цели так и не достигла. Слишком стремительным оказался прорыв. Но и не таких быков валили! В следующей же стычке я с товарищем по команде забрался в танк M1A4 (русские в тот день, как ни странно, воевали на стороне американцев, а англичане разъезжали на танках повстанцев), разогрел мотор. Затем дождался, пока партнер прицелился получше, нажал на гашетку и однажды снарядом разнес байкерскую шайку неприятеля в пух и прах. Главное не передержать

руку на спусковом крючке – ствол имеет неприятную особенность перегреваться и вследствие чего барахлить. Победа в Escalation больше не зависит от одного ловкача – отныне важны слаженные действия всего отряда. Без взаимодействия никуда. Прибавь к списку «непростых» видов техники мобильные установки ПВО и боевые вертолеты, и ты поймешь, насколько стало веселее и увлекательней играть в Joint Operations. У тебя может сложиться впечатление, что появление на поле боя монстров-тяжеловесов навредит балансу геймплея. Развею логично возникающие опасения – против лома всегда найдется прием в виде противотанковых мин и ручных реактивных ракетниц, доступных пехоте. Еще одной примочкой, благодаря которой серьезно изменился подход к тактике ведения боя, стало появление па-

рашотов. Да-да, обстановка в небе перестает быть спокойной. Если раньше, услышав рокот винтов вертолета, можно было заранее подготовиться, сбегав в арсенальную за базукой, теперь о спокойной жизни придется надолго забыть. Воздушный десант валится словно снег на голову как ночью, так и днем, и никакая бдительность уже не спасает. Бесшумные, вооруженные до зубов парашютисты стали ключевыми действующими лицами при любой атаке. Никаких проблем с освоением парашюта не возникнет – раскрытие происходит автоматически в момент свободного падения. Однако стоит помнить, что если ты планируешь совершить диверсию в тыл врага сверху, надо быть готовым отказаться от брони. Солдат способен нести с собой лишь один предмет из инвентаря, поэтому тебе придется выбирать между рюкзаком за спиной или бронежилетом.

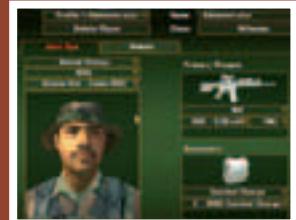
■ ГЛАДКОШЕР..., ТЬФУ, ГЛАДКОСТВОЛЬНЫЕ...

Если ограничиваться появлением только новых машинок, адд-он, пусть даже и для мегакрутого шедевра, закидают тухлыми помидорами. Не удивительно, что к насчитывающему более чем тридцать стволов арсеналу добавилось еще с десяток подвидов. Наскучило носиться по джунглям с «калашем»? Хватай компактный P90 или внушительный G36, с которым можно и на слона охотиться, и вперед! Общее число всевозможных орудий для лишения против-



РЕ ИГРЫ: Дайте несколько советов новичкам.

NovaLogic: Обязательно освойте управление мотоциклом. В онлайн-битвах, оседлав байк, можно творить чудеса и основательно потрепать неприятелю нервы. Мчащегося на всех парах стального коня практически невозможно подстрелить в открытом бою.



РЕ ИГРЫ: Произошли ли серьезные изменения во время бета-тестирования?

NovaLogic: Главной задачей стало выравнивание баланса между классами в игре. Многие фанаты JO жаловались на слишком «перекачанных» стрелков (riflemen). Мы уделили уйму времени, чтобы довести до ума характеристики бойцов и исключить возможность появления ситуации, при которой одна из сторон выбирала пятерых «райфлов» и выносила противника в пух и прах. Теперь для успеха команде, состоящей пусть из самых метких снайперов, придется использовать все классы, включая инженера.

ИЗ ЧЕГО БЫ ПОСТРЕЛЯТЬ?

Штурмовая винтовка M16

Калибр: 5,56 x 45 мм
Патронов в обойме: 30
Патронов в экипировке: 300
Начальная скорость пули: 990 м/с
Скорострельность: 8,85 в/с
Вариант M16/203 оборудован подствольным гранатометом, стреляющим разрывными снарядами. Отлично зарекомендовал себя в бою за счет наличия удобного оптического прицела.



Крупнокалиберный пулемет M249 SAW

Калибр: 5,56x45 мм
Патронов в обойме: 200
Патронов в экипировке: 600
Начальная скорость пули: 990 м/с
Скорострельность: 12,4 в/с
Не имеет равных в бою против больших скоплений противника. Доступен только классу пулеметчиков. Ураганная мощь и высокая скорострельность – основные плюсы M249.



Автомат Калашникова АК-47

Калибр: 7,62 x 39 мм
Патронов в обойме: 30
Патронов в экипировке: 300
Начальная скорость пули: 710 м/с
Скорострельность: 10,3 в/с
Легендарный «Калаш» является королем войны уже не одно десятилетие. Огромная убойная сила и высокая надежность делают его незаменимым в сражении. Также существует вариант с подствольным гранатометом.



Снайперская винтовка Драгунова SVD

Калибр: 7,62 x 54 мм
Патронов в обойме: 10
Патронов в экипировке: 50
Начальная скорость пули: 830 м/с
Великолепное сверхточное оружие, любимая игрушка снайперов всех времен и народов. Особа опасна в умелых руках, с ее помощью можно уничтожить вражеский отряд с дальней дистанции в считанные секунды.





PC ИГРЫ: Расскажите о новой системе повреждений?

NovaLogic: Мы постарались максимально приблизить стычки в игре к реальному бою. Отныне попадание в голову или сердце бойца влечет за собой мгновенную смерть. Ранение в туловище стало более болезненным. Правда здесь может выручить броня. У техники также появились свои слабые места [бензобак и двигатель], выстрелив в которые ты нанесешь куда больший урон нежели при повреждении кузова.



PC ИГРЫ: Почему в игре запрещено мародерство? Это же так весело.

NovaLogic: Потому что это реальный бой. Вообще-то на войне согласно неписанному закону не принято забирать оружие убитого врага, а тем более стрелять из него. Стоит помнить, что трофеи может стать несчастливым, как и для своего предыдущего владельца, – забрать их в ответственный момент, например. В последующих боевиках NovaLogic не собирается изменять традициям.

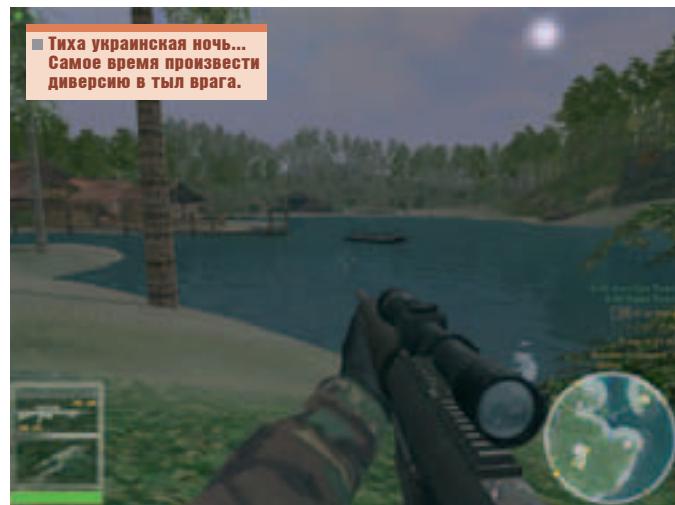
ника жизненно-важных функций достигло 44 штук. Главное – не запутаться в выборе. Я, как уже подметил, отдаю предпочтение потертой M16/203. Уж больно нравится мне оптический прицел, установленный на этой штурмовой винтовке. Валик из нее спустят – одно удовольствие. Хотя AK-47 или какая-нибудь Sniper Rifle также подходит для расправы. К слову, о снайперах. К сожалению, славные времена безнаказанного отстрела из M24 или SR-25 прошли. В Escalation попасть из высокотехнологичной пушки в тушку врага (даже не в лоб) стало гораздо труднее. Прицел скачет вправо-влево как сумасшедший, особенно при ведении огня стоя. Вдобавок облако дыма, окутывающее снайпера после того как последний сделал свое грязное дело, существенно увеличилось. Вычислить такого гарного хлопца (к тому же постоянно мажущего) благодаря пороховым облачкам – проще пареной репы. Остается лишь подкинуть в подозрительные кусты пару гранат, и злодею не выжить. На этом эксперименты разработчиков с классами бойцов в игре, слава богу, заканчиваются, а значит, приобретенные в былых баталиях навыки все-таки пригодятся.

■ ПЕРЕХОДИМ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ

И все-таки перечисленные изменения не являлись бы столь значимыми, если бы вокруг них не была построена соответствующая атмосфера, передающая боевой дух игры. А пе-

редать ее можно только с помощью... уровней. Вспомни зловещие подземелья *Doom 3* или футуристический и чертоски красивый город из *Half-Life 2*. А теперь выкинь всю эту чушь и больную фантазию разработчиков из головы и запускай «Возмездие». Пусть местные карты и не отличаются сверхвысокой концентрацией полигонов на квадратный метр, зато каждая локация смотрится как в жизни. В Escalation все по-честному. Тебе предстоит сражаться в заброшенных аэропортах, заводах по производству химикатов, радарных станциях, в оставленных угрюмыми обитателями шахтах, деревнях и, конечно же, джунглях, без которых вообще трудно представить «Миротворцев». Уровни изобилиуют сопутствующими обстановке объектами: горами, водопадами, всевозможными постройками. Действие одной миссии разворачивается в ог-

ромном лесу, разделенном бурной рекой. Берега соединяется длинющий веревочный мост, который к тому же и раскачивается на ветру. Один неверный шаг, и ты, раскрыв рот и соединившись воедино с окружающей средой, летишь в пропасть навстречу гибели. Реализм, да и только. Всего в «Возмездии» появилось 25 новых карт, причем любая из них по размеру в сотни раз превосходит аналогичные поделки из *Doom 3* и прочих «архитектурных гениев». Как и прежде, тебе дается набор тренировочных операций, призванных передать первичные навыки выживания перед выходом на просторы интернета. Режимы игры практически не изменились – по традиции доступны Team Deathmatch, Cooperative, Team King of the Hill и Advance and Secure. В довесок появился занятый режим Elimination, где разборки происходят до тех пор, по-



РУССКИЙ РАЗМЕР

В России игра *Joint Operations: Escalation* появится на полках магазинов под названием «Миротворцы: Возмездие». Благодаря стараниям фирмы «1С» и студии *Snowball Interactive* отечественных геймеров, помимо самого шутера, ждет масса приятных сюрпризов (а куда же нынче без сюрпризов?). Во-первых, уже сформировавшаяся армия фанатов сможет отпраздновать великолепной родной озвучкой игры и вспомнить голос бравого полковника Дредли. Во-вторых, и об этом мы уже писали и упоминаем еще раз, – вместе с полноценной локализацией игры (а ее качество можно не сомневаться – халтуры не будет точно) пользователи получат эксклюзивную однопользовательскую кампанию, адаптированную под наш рынок. Такой подарок нельзя пропускать. Также отечественные издатели клятвенно заверили нас, что обязательно поднимут в интернете сервер с подробной статистикой, и мы уже предвкушаем смачные битвы толпой 75 на 75 человек. Встретишь на карте кого-нибудь из «PC ИГР» – бросай автомат, прыгай в ближайшее транспортное средство и поскорей сматывайся, пока цел! Не зря же мы целый день тренировались в лондонском офисе NovaLogic.





■ Оседлав «Харлея», мы помчались в атаку.

ка в живых не останется только один, самый хитрый и умелый боец. Кстати, в российской локализации тебя ждет оригинальная однопользовательская кампания – вариант забугорный такой роскошью не балует.

ЧТО ИМЕЕМ?

А имеем мы одну большую проблему, заключающуюся в том, как выкроить из будничной рутины месяца-другой и спокойно поиграть в «Возмездие». Так что, дорогой читатель, предупреди предков, чтобы не беспокоили тебя в течение некоторого периода твоей жизни, запасайся сухарями и в бой! NovaLogic, которой нет равных в производстве магистрических шутеров, в очередной раз подтвердила свой класс, преподнеся аккурат к Новому году крайне достойный подарок. Сравнивать Joint

Operations: Escalation с конкурентами достаточно сложно. Не каждая компания способна рискнуть, пожертвовав, ради Геймплея, визуальной привлекательностью своего детища и вылизанной до малейшей текстуры графики. Почему «Геймплей» с большой буквы? Просто представь себе огромную, смоделированную с какого-нибудь реального участка земли карту, а на ней сто пятьдесят бегающих и палящих во все подряд головорезов. Земля содрогается от взрывов (которые ничем не уступают пресловутым «думовским»), в воздухе туда-сюда снуют Ми-26, водная гладь и не гладь уже вовсе, так как на ней яблоко негде упасть – повсюду кишат моторные лодки, патрульные катера и боевые корабли. Глобализация – наш выбор!

МАССОВКИ, ТУСОВКИ...

В первую очередь NovaLogic позиционирует *Joint Operations* как самый массовый шутер. Разработчикам стоит верить на слово – в рамках кибер-чемпионата CPL Summer 2004, а также выставки Gamestars Live! проводились шоу-акции, целью которых была демонстрация мультиплерных возможностей боевика. Представь себе огромное помещение, напичканное компьютерами. 150 бравых стрелков, разбитых на две команды, носятся по безразмерной карте, нашинковывают друг друга свинцом, отбивают check point'ы, в общем, ни в чем себе не отказывают. Таким образом, игра установила рекорд по самой масштабной битве в классе 3D-шутеров, причем бессмысленно мясорубкой зафиксированные баталии назвать нельзя. Несмотря на многочисленность отрядов (по 75 человек за каждую из сторон), план каждой стычки разрабатывали специальные бойцы, отвечающие за тактику.



Leadtek®
We Make Dreams a Reality

The way it's
meant to be played™

WinFast PX6600 GT TDH

AGP6X

WinFast PX6600 TD

AGP6X

В КОМЛЕКТЕ ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ ИГР

Награды

www.leadtek.com.tw



ВТОРАЯ МИРОВАЯ

С РУССКИМ РАЗМАХОМ

Беседовал: Павел Демин

«Вторая Мировая» обещает стать настоящим откровением жанра военных стратегий. Самая реалистичная, самая масштабная, самая исторически достоверная – каких только ярлыков не вешали на проект фирмы «1С». За великолепной картинкой, которую создают на модифицирован-

ном движке «Ил-2», здесь скрывается не менее проработанный игровой процесс. Битвы самой кровопролитной войны воссоздаются с филигранной точностью, а количество доступных игроку техники и оружия переваливает за все разумные границы. Убедиться во всем этом мы сможем в следующем году. А пока, вооружившись большим количеством вопросов, которые накопились со времен анонса, мы пришли в «1С», чтобы разведать все подробности многообещающей отечественной RTS.

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Real Time Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Codemasters |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| 1С |
| РАЗРАБОТЧИК |
| 1С |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| games.1c.ru/ww2rts |
| ДАТА ВЫХОДА: |
| 2005 год |

PC ИГРЫ: Здравствуйте! Представьтесь пожалуйста?

Д.Ф.: Здравствуйте. Меня зовут Давыд Филиппов, я являюсь руководителем проекта «Вторая Мировая».

PC ИГРЫ: В последнее время тема Второй мировой войны у разработчиков пользуется немалой популярностью. Сегодня на рынке есть много качественных продуктов. Не боитесь конкуренции?

Д.Ф.: Боимся, конечно. Мы же не дураки! Новых действительно качественных проектов выходит в последнее время предостаточно. Чего стоит одна «В тылу врага» или *Code-name: Panzers*. Но при общей теме и

близости жанра наша игра совсем другая.

PC ИГРЫ: Почему же другая? Помоему, все очень похоже.

Д.Ф.: Геймплей, знаете ли, совершенна иной. «Вторую Мировую» можно сравнить разве что со знаменитой серией *Close Combat*, но ее время давно прошло. У нашего проекта своя, пока не занятая ниша.

PC ИГРЫ: Игр, подобных «ВМ», на свете нет?

Д.Ф.: Нет, такие проекты есть. Мы лишь надеемся, что наш окажется одним из лучших.

PC ИГРЫ: Чем же игра уникальна?



■ Каждая травинка, каждый кустик прогибается под гусеницей.



■ Один в поле – воин. Если это советский танк, конечно же.



Д.Ф.: В первую очередь, высоким уровнем реализма и новыми тактическими возможностями.

PC ИГРЫ: Какими приемами вы будете бороться с конкурентами и завоевывать сердца геймеров?

Д.Ф.: Ежедневно по вечерам вся команда разработчиков отрабатывает друг на друге хук слева. Думаю, к моменту релиза этот прием мы будем выполнять безупречно. Можете быть уверены, полягут все. А у игроков просто не останется другого выбора, кроме как играть во «ВМ».

PC ИГРЫ: О размахе, с которым вы подошли к созданию игры, ходят легенды. Расставьте все по своим местам: насколько действительно масштабна «Вторая Мировая»?

Д.Ф.: На то они и легенды, чтобыходить... Хотя и мы не стоим на месте, делая «ВМ» такой, чтобы тесно игрокам не было. По сравнению с *Rome: Total War* «ВМ» не масштабна. У нас в миссиях вы не увидите более шестидесяти юнитов, зато это будут действительно те юниты, которыми пользователь станет дорожить. У каж-

дого из них будет свое уникальное поведение. Также у нас имеется более ста моделей техники, более двухсот различных видов униформы и около ста типов стрелкового оружия. Нет, думаю, это совсем не масштабно.

PC ИГРЫ: Цифрами наших читателей не запугать. Подобные заявления мы встречаем часто, но количество еще нужно перевести в качество. Ведь большой размах, несомненно, – очень хорошо, но часто масштабность игры идет в ущерб ее проработанности. «Второй Мировой» это не грозит?

Д.Ф.: (уверенно) Ну, что вы... (задумался) Хотя, конечно, судить игрокам.

PC ИГРЫ: Мы-то рассудим, но, согласитесь, масштабность и предельная детализация без свободы вряд ли кого-то впечатлят. Насколько свободен будет игрок в своих действиях на полях «Второй Мировой»?

Д.Ф.: В рамках задания игрок может делать все, что ему заблагорассудится, хоть вообще ничего не делать. Только вот досада – война идет, и спокойно лоботрясничать долго вряд ли

получится. Придется немного повоевать. Вот здесь возможности игрока воистину безграничны.

PC ИГРЫ: Вы воссоздаете в игре реальные места боевых действий шестидесятилетней давности. Что используете для сохранения максимальной реалистичности?

Д.Ф.: Все игровые локации мы воссоздаем по исторически достоверным источникам – подлинным топографическим картам. Поиск документов занял очень много времени, потому что до сих пор с карт Генерального штаба (а именно они нам и нужны) не снят гриф «секретно». Но это нас не остановило – мы заслали своего человека в архивы Генштаба. Он-то и добыл для нас все необходимое. (оглядываясь по сторонам) Только «Т-с-с!», ладно?

PC ИГРЫ: Хорошо. Если я не ошибаюсь, «Вторая Мировая» претендует на звание самой реалистичной стратегии.

Д.Ф.: Серьезно?

PC ИГРЫ: Ну да. Не стесняйтесь, расскажите, какими способами





БЬЕМ НА ПОРАЖЕНИЕ

PC ИГРЫ: Какие типы снарядов есть в игре?

Д.Ф.: В игру включены пять типов снарядов: бронебойный, осколочный, фугасный, кумулятивный и подкалиберный. Во «Второй Мировой» также реализована точная кинематическая модель полета каждого из снарядов. На повреждение, помимо очевидных факторов, будет влиять угол контакта с броней и особенности бронирования каждого танка. Дополнительные бронеплиты, как у танка Pz IVH, значительно усилият защиту. Динамическая визуализация повреждения тоже наличествует – вы будете видеть пробоину именно там, где снаряд в попал в броню.



достигается предельная правдоподобность?

Д.Ф.: Какими-то специальными инструментами достижения реалистичности мы не располагаем, поэтому пользуемся подручными: отвертка, плоскогубцы, гаечные ключи. То там подкрутим, то здесь затянем. Делаем все так, чтобы в итоге игра получилась: а) реалистичной в плане техники и исторических событий; б) красивой; в) с продвинутым AI.

PC ИГРЫ: Это три базовых тезиса, которые вы всегда держите в голове, работая над проектом?

Д.Ф.: Точно.

PC ИГРЫ: И голова еще не болит?

Д.Ф.: (запивая анальгин) И не говорите... Головные боли – это наш бич. Надеемся, что «ВМ» окупится, и денег геймеров хватит на лечение.

PC ИГРЫ: Поговорим о боевой технике. Сегодня уже никого не удивишь достоверными техническими характеристиками. Танки, артиллерия, самолеты – все они, без сомнения, создаются в соответ-

ствии с реальными параметрами. Но стратегиям часто не достает должной прорисовки и детализации техники. Дайте, угадаю... Во «Второй Мировой» все будет на высшем уровне?

Д.Ф.: (потеряв всякую скромность) Детализация техники действительно заоблачно высокая. Ни в каждой RTS такое встретишь. Я лично пока что не встречал (смеется). Что же касается технических характеристик, то мы потратили уйму времени в поисках данных о военной технике. Пока мы наслаждались жизнью, мы переполестили горы литературы и перерыли весь интернет, в очередной раз убедившись в его бесполезности. Опрашивали всех знакомых и людей на улице.

PC ИГРЫ: Получается, что «ВМ» не только самая масштабная, но и самая исторически достоверная стратегия?

Д.Ф.: Разумеется. Но знали бы вы, с какими трудностями мы столкнулись. Нужные нам данные оказались труднодоступны, а в открытых источниках мы встречали серьезные расхождения. Например, толщина лобовой бро-





■ Последние мгновения жизни двух немецких самоходок.

ни у какого-нибудь малоизвестного танка: разброс мог составлять до нескольких сантиметров, а у нас каждый миллиметр на счету. В таком случае мы старались и сейчас стараемся привлекать экспертов для прояснения ситуации. В общем, процесс, как вы сами понимаете, не быстрый, очень затратный по времени и ресурсам.

PC ИГРЫ: Понимаем. Поговорим о физической модели. Много ли внимания уделяется просчету полета разных типов снарядов? Насколько правильно все будет выглядеть с математической точки зрения и насколько реален будет эффект от попадания?

Д.Ф.: У нас в Подмосковье есть собственный засекреченный мини-полигон, на котором опытным путем вычисляются необходимые физические параметры полетов снарядов. Так что за физику во «Второй Мировой» игроки могут не беспокоиться. Все очень реалистично.

PC ИГРЫ: Расскажите о ролевом элементе. Известно, что каждый юнит будет обладать профессией и рядом характеристик. Что это значит для игрока, и как скажется на игровом процессе?

Д.Ф.: Речь идет скорее не о ролевом элементе. Мы называем это системой навыков. У каждого солдата есть персональные характеристики (командирские качества, точность стрельбы, водительское мастерство и т.д.) и профессия (механик-водитель, командир, наводчик и т.п.). Эти вещи сильно влияют на игровой процесс: солдат со слабыми водительскими навыками окажется никудышным механиком-водителем танка и сможет сдвинуть его с места, но ехать будет медленно и рывками. Во «Второй Мировой» присутствует достаточно гибкая система: никто не запрещает игроку посадить пехотинцев в танки, а танкистов отправить в пехоту. Что из этого получится, вы увидите во время боя.



Стопроцентный контроль качества комплектующих | Гарантия на весь срок службы

№ 1 MEMORY



Реализуйте в своей
системе производительность X
Настало время для HyperX DDR2.

Феноменальная производительность! Высокочастотные модули памяти нового поколения HyperX® DDR2 предназначены в первую очередь для энтузиастов компьютерной техники, а также геймеров. Обеспечивая тактовую частоту до 675 МГц, расширенную пропускную способность, пониженное энергопотребление, а также улучшенные тепловые характеристики, модули HyperX DDR2 позволяют «раскрутить» вашу систему на максимальную производительность. И при этом – высочайшее качество, которым славится компания Kingston®, бесплатная техническая поддержка и гарантия на весь срок службы. Реализуйте в своей системе возможности HyperX, посетив нас по адресу kingston.com/hyperx/default.asp

Уполномоченный дистрибутор:

PatriArch Approved Memory
(095) 216-7201
sales@memory.ru
www.memory.ru

Компания “Ак-центр Микросистемы”
(095) 232-0281
sales@ak-cent.ru
www.ak-cent.ru

Eltex Computer Solutions (ITC Company)
(095) 786-6908, (812) 324-6134
www.eltex.ru
www.itcmemory.com

Alliance Marketing Group, LLC
(095) 796-9356
info@alliancegroup.ru
www.alliancegroup.ru

Kingston
TECHNOLOGY
HYPeR



© 2004 Kingston Technology Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 USA (714) 435-2600 Fax (714) 435-2699. Все права защищены. Все торговые знаки и зарегистрированные торговые знаки являются собственностью их соответствующих владельцев.



ВЫЖИТЬ ЛЮБОЙ ЦЕНОЙ



PC ИГРЫ: Каким образом моделируются повреждения экипажей военной техники?

Д.Ф.: Во «Второй Мировой» повреждения людей, находящихся в бронетехнике моделируются по-честному. В танке отслеживается местоположение членов экипажа. В зависимости от этого определяется воздействие снаряда на каждого из них. Здесь огромное значение имеют калибр и начальная скорость снаряда, а также уровень бронирования техники. Данные показатели просчитываются отдельно для каждого случая, что заметно усложняет весь процесс. Ребята, занимающиеся этой работой, – настоящие герои.



■ Враг может нагрянуть в любую минуту, а за орудием никого нет.

PC ИГРЫ: Можно ли «прокачать» своего бойца, или изначальные параметры закреплены за каждым разом и навсегда?

Д.Ф.: Здесь все немного сложнее. В процессе игры, если солдат, скажем, будет постоянно находиться у руля транспортного средства, соответствующий параметр его характеристики улучшится. Но это не значит, что высокий показатель навыка вождения сохранится навсегда. Если солдат перепрофилируется в артиллериста, параметр «водительское мастерство» постепенно деградирует. И так со всем. Если снайпер лишь по праздникам берет в руки винтовку, то какой же он снайпер? Разумеется, о стрельбе на поражение с первого выстрела речи в таком случае быть не может.

PC ИГРЫ: В каких сражениях удастся поучаствовать пользователю? Какие хронологические рамки охватывает игра? Из англоязычного названия (*Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945*) можно догадаться, что игроки смогут увидеть всю войну от первых выстрелов до последних.

Д.Ф.: Вы найдете четыре кампании: Польша (1939 год), Франция (1940 год), Восточный фронт и Западный фронт. Игра заканчивается взятием Берлина.

PC ИГРЫ: Визуальная привлекательность «Ил-2 Штурмовик», на движке которого разрабатывается «Вторая Мировая», не ставится под сомнение. Но с момента релиза «Ил-2» прошло не мало времени. Какие меры принимаются по улучшению графической оболочки?

Д.Ф.: Наши программисты проделали огромную работу по модернизации исходного кода. Можно сказать, что это уже совсем другой движок. Главный упор в улучшении графики был сделан на достижение максимальной детализации. У нас реализованы все новомодные фичи, проделана оптимизация под GeForce FX6800 и Radeon X800. Программисты постоянно общаются с представителями nVidia, ATI и Intel, так что за техническую продвинутость графической составляющей игры волноваться не стоит.

PC ИГРЫ: Убедили. Всех нас приятно удивила анимация и скрупулезность ваших коллег из Best Way в проработке анимации солдат и бо-

евой техники. Какие сюрпризы по этой части готовите вы?

Д.Ф.: Наша анимация удивит вас не меньше. Как и ребята из Best Way, перед которыми я лично снимаю шляпу, мы делаем анимацию многовариантной. Говорить, по большому счету, здесь не о чем. Все сами увидите.

PC ИГРЫ: Насколько прожорлива игра? Сможем ли мы без потери ощущения масштабности и атмосферы играть во «Вторую Мировую» на не самых быстрых машинах?

Д.Ф.: «Вторая Мировая» привередлива, но в меру. Обслуживание уровня PIV 1.5GHz, 512Mb RAM и видеокарты класса не ниже GeForce 3 ее вполне устроит. Если же хотите, чтобы «Вторая Мировая» доставила вам истинное удовольствие, придется предоставить в ее распоряжение PIV 2.0GHz, 1Gb RAM и 3D-ускоритель (64Mb).

PC ИГРЫ: Ну и, наконец, главный вопрос, которым вас уже замучили: когда?

Д.Ф.: Ориентируйтесь на 2005 год.

PC ИГРЫ: Спасибо за ответы!

Д.Ф.: Заходите еще!



■ Фигурное вождение танков.



ЖАЖДА РАЗРУШЕНИЯ

DEMOLITION MANIA



Приобретение лицензионных игр на территории Российской Федерации осуществляется на сайте www.buka.ru



СЮРПРИЗ!



В этот раз номинацию «игра месяца» с легкостью можно назвать «сюрприз!». И действительно, оба лауреата, так сказать, этого звучного титула появились довольно неожиданно и столь же неожиданно оказались достойными самых высоких оценок.

Nexus: The Jupiter Incident – первый после *Homeworld* игровой проект «про космос», достойный похвального титула «настоящая космическая опера». Сногшибательная графика и продуманный игровой дизайн сделали эту, не осо-

бенно-то и ожидаемую игру истинной жемчужиной жанра. Даже несмотря на несколько невразумительный сюжет, который мы разработчикам великодушно прощаем.

А вот **Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** вообще произвел локальную революцию. Кто бы мог подумать, что сразу после *Half-Life 2* свет увидит игра, фактически не отставшая от нее по всем параметрам. Графика уровня *Doom 3*, геймплей – гремучая смесь из *Splinter Cell*, *Thief* и самого *Half-Life* – это ли не явный претендент на «игру месяца»? Великолепная игра по посредственному фильму – большая редкость в наше время.



| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

РЕЦЕНЗИИ

| | |
|---|-----|
| Nexus: Jupiter Incident | 86 |
| Lord of The Rings: Battle for Middle-Earth | 92 |
| Perl-Harbor | 98 |
| Prince of Persia: Warrior Within | 104 |
| Sid Meier's Pirates: Live the Life | 108 |
| Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay | 112 |
| Pro Evolution Soccer 4 | 116 |
| EverQuest 2 | 122 |

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Colin McRae Rally 2005 | 128 |
| Painkiller: Battle out of Hell | 132 |
| Men of Valor | 136 |
| Сталинград | 140 |
| Mortyr 2 | 146 |
| Саботаж | 150 |
| Back to Gaya | 154 |
| Total Club Manager 2005 | 156 |
| Worms Forts Under Siege | 160 |
| Axis & Allies | 164 |

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но все-поглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на неделю-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стилистичности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выпол-

няют свою задачу – предста-
вляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязаны знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой куллер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читодеки, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

РЕЦЕНЗИЯ | NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

МОЯ СЛАДКАЯ БЕСКОНЕЧНОСТЬ



| | |
|------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Real-Time Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ | HD Interactive |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С |
| РАЗРАБОТЧИК | Mithis Entertainment |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1 GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.7 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До 12-ти |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.nexusthegame.com |

игра
месяца



Космическая станция,
на которой творится
Неладное.





О КОМПАНИИ

Основанная в 2002 году небольшой группой энтузиастов, к настоящему времени Mithis Entertainment стала самой крупной венгерской игровой студией. Помимо *Nexus* в разработке у компании также находятся фееричные *Battlestations: Midway* и *Creature Conflict: The Clan Wars*. Кроме того, в компании также не брезгует разработкой игр для мобильных телефонов.

Текст: Егор Просвирин

Бывают хорошие, средние и плохие стратегии. Бывают хорошие, средние и плохие экшены. А игры о космосе плохими или хорошими не бывают. Они есть, или их, дорогие друзья, совсем нет. Вот, скажем, *Homeworld* – это игра о космосе. А *Starmaggedon*, хоть и является клоном *Homeworld*, посвящен вовсе не иссиня-черному вакууму, а столкновениям фрейдистских фантазий в форме космических кораблей. Исходя из этой простой максимы, *Nexus: The Jupiter Incident* – игра о космосе, бесконечном и красивом космосе. По совместительству – тактическая стратегия настоящего небожительского уровня.

■ ПРОСТИЕ ПРАВИЛА

Самое главное в стратегиях, посвященных безвоздушному пространству, – это ощущение этого самого пространства. Грубо говоря, ты кожей должен чувствовать звездящий от скрытого напряжения вакуум, быть там, где Звезды, Вселенская Пустота и иррациональный, почти животный Страх перед Неведомым, а не плятиться на размалеванный

задник детского утренника в честь очередного дня рождения Юрия Гагарина. Если нет веры, то нет и всего остального – откуда нам знать, что корабли парят в пустоте, а не лениво дрейфуют в чьем-то прозрачном киселе? На втором месте идут дизайн и масштабы боевых единиц. Тяжелый крейсер должен быть действительно Огромным и Страшным, фрегат – Юрким и Хищным, далее в том же духе. Если у кораблей будет идиотский дизайн, то ни о каких битвах разъяренных чудовищ в жестокой пустоте и речи быть не может. И, наконец, пиротехника и звук. Ракеты должны бухать и взрываться (да, я прекрасно знаю, в вакууме не распространяется звук, но кому интересна немая игра?), вспышка от уничтоженного корабля – как минимум ослеплять, а лазеры – плести пресловутую «смертельную паутину боя». Все это есть в *Nexus*, причем не просто «есть», а есть в каком-то дичайшем избытке – целые поезда, милли-

оны товарных вагонов Правильного Космоса. И сминающая мощь вселенского безмолвья, и великолепный Angelwing, чью модель хочется немедленно получить в личное пользование, и гигантские тяжелые крейсера, на фоне которых истребители выглядят даже не Москами, а натуральными тараканами, и спецэффекты, приучающие отворачиваться от монитора всякий раз, когда на нем что-то взрывается. Тут, видишь ли, приближение камеры к активно палящему во все стороны кораблю чревато появлением в колонках Страшного Гула, а на экране – не менее Страшного Дрожания. От каждого попадания в корпус твой компьютер будет, извиняясь, колбасить так, что соседи наверняка оборвут все телефоны, пытаясь дозвониться до милиции.

■ ВАГОНЕТКА ОТЛИЧИЙ

Если не об этом ты мечтал со времен выхода *Homeworld*, то нам, извиняюсь, остается

■ ТРОПАМИ ПАРТИЗАН

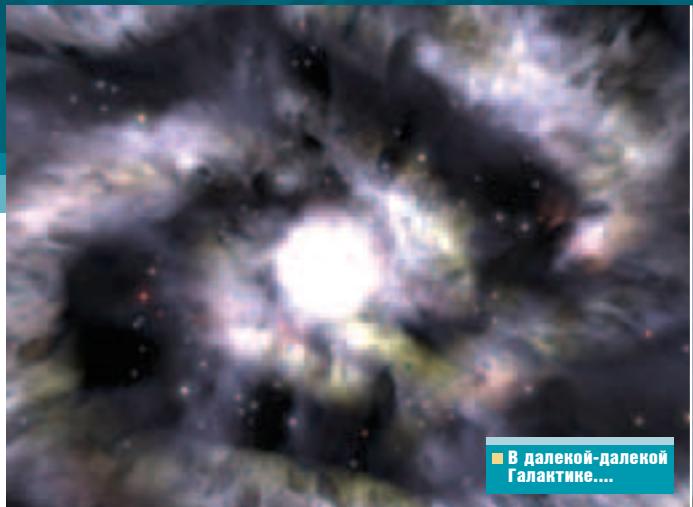


■ Помимо более-менее обычных вооружений, в игре также доступны технологии невидимости, позволяющие скрываться от глаз врага ограниченное количество времени. Кроме того, иногда нам помогает находящаяся на борту, кхм, цифровая личность, строящая всяческие пакости вражеским кораблям.

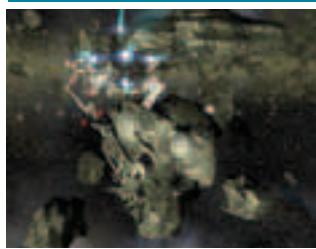
Гигантские тяжелые крейсера, на фоне которых истребители выглядят даже не Москами, а натуральными тараканами

■ Обрати свое драгоценное внимание на планету: очень красиво.





■ СЫН СВОЕГО ОТЦА



■ По сюжету мы являемся не кем-нибудь, а сыном одного из величайших людей на свете, успевшим к началу момента игры заработать звание героя войны. Ко всему прочему, все сюжетные перипетии зачастую раскрываются в продолжительных видеороликах, повествующих о нелегких космических буднях.



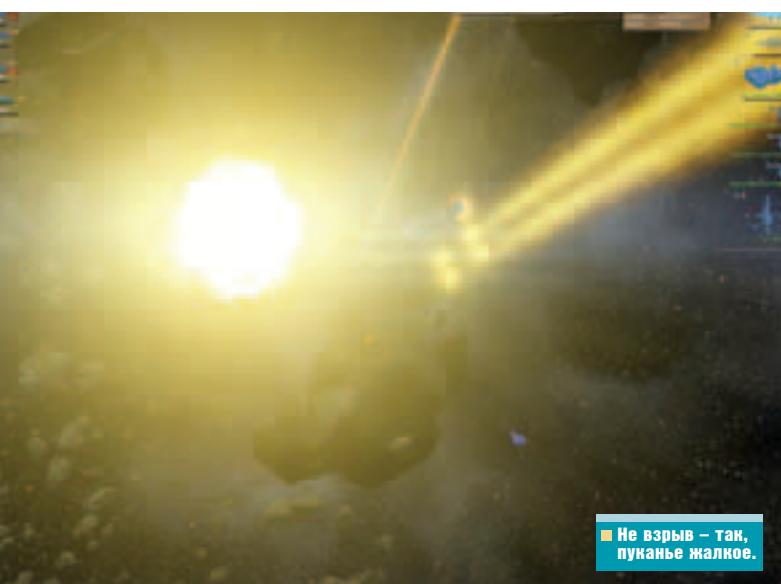
только молиться за тебя, ибо ты не ведаешь, что творишь. С такой графической оболочкой (вышлите на почтовый адрес редакции полный список синонимов «роскошно», «потрясающе», «невероятно», а то у нас почти все вышли) вместо игрового процесса можно было бы вставить какой-нибудь

там тетрис – мы все равно бы изошли слюнами, что твой волк на Красную шапочку. Тут, однако, и с «этим самым» все в порядке – каждая миссия начинается с глобального тюнинга имеющихся в распоряжении кораблей. Это настолько сладко, что мы и сами не можем поверить – выбор

оружия, щитов, энергосистем, двигателей и тому подобного поражает. Больше всего, конечно же, досталось средствам убийства. Ты, несомненно, потратишь не один десяток минут, решая, что лучше проинсталлировать на флотский флагман – ракеты, торпеды, тяжелые пушки или, может быть, спецсредства для уничтожения щитов? И, в качестве вишенки на верхушке торта, пару-тройку звеньев истребителей на пару с отрядом командос? О радикальных раз-

Это настолько сладко, что мы и сами не можем поверить – выбор оружия, щитов, энергосистем, двигателей и тому подобного поражает

■ Не взрыв – так, пуканье жалкое.





личиях между крейсером, загруженным по самую ватерлинию ракетами, и этим же крейсером, который обвешан пушками, мы рассказывать не будем – сам понимаешь, не маленький. После всех этих долгих предисловий, показов галактической карты и довольно нудных брифингов, на которых в стиле тетенек-дикторов с государственных телеканалов ОРТ и РТР тебе бубнят о международном положении, натужно шутят и Ставят Цель (к сюжету мы вернемся немноголично позже), наступает самое главное – собственно, битва.

■ ПОНОЖОВЩИНА В БЕЗМОЛВИИ

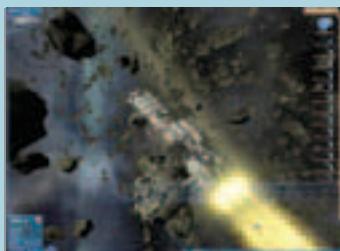
В битве, несмотря на довольно малое число больших ко-

раблей (и большое число кораблей малых), ты не будешь сидеть без дела ни минуты – дозволено контролировать буквально все. Менеджмент энергии? Пожалуйста – желаешь поддать на оружие, добавить щитам или же врубить 200% на двигатель и куда-нибудь удрачать? Ремонт поврежденных механизмов? Трехуровневая система приоритетов позволяет выбрать, что важнее починить – основной двигатель или же систему борьбы с истребителями? Самостоятельное включение и выключение устройств? Да сколько влезет – позволено баловаться со всем, что есть, вплоть до лампочки в корабельном сортире. Заодно добавь сюда возню с истребите-

лями – рачительный полководец всегда следит за их состоянием и если оно критическое, то сразу дает приказ о

■ КАК ПУШКИН ПЕРЕОДЕЛСЯ ГОГОЛЕМ

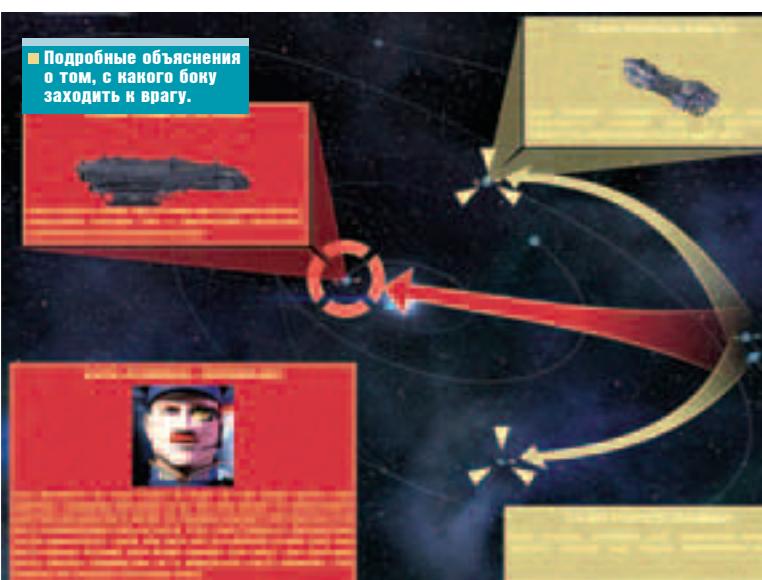
История жизни и замечательных приключений *Nexus* полна подлинно венгерских страстией. Проект начался как продолжение известного сериала *Imperium Galactica*, представляющего собой трехмерную глобальную походовую стратегию а-ля *Master of Orion*. Поползли слухи, что циферку 3 в конце названия придали исключительно для повышения уровня продаж – игра вроде как хотела быть реальнореалистичной и тактической. Затем имя в результате трагических коллизий изменилось на *Project Andromeda*, опосля чего, опять же, в результате не менее трагических коллизий, игра стала называться уже собственно *Nexus*.



■ Перед запуском игры не забудь надеть солнцезащитные очки.



■ Подробные объяснения о том, с какого боку заходить к врагу.





возвращении на базу (а если ты полководец нерачительный, то какого вообще черта играешь в стратегии?). Во время непосредственно самого столкновения ты бешеным метеором носишься от одной громадины к другой, быстро-быстро отдавая приказы (пользоваться паузой неспортивно). С каждым уродцем,

посмевшим выступить против нас, можно сделать тысячу и одну вещь – например, разрушить ему щит, после чего добить безжизненную тушку специальными пушками, чрезвычайно мощными и скорострельными, но против щитов бесполезными. Или вместо щита вырубить все оружие мерзавца – и пускай себе туда-сюда нарезает круги, оглашая беззвучным матом космические просторы. Вырубать можно и истребителями с бомбардировщиками (они, собственно, для этого и предназначены), но за ними надо трепетно ухаживать, см. выше. Как вариант – небольшой корабль за очень короткое время уничтожаетсянейтронными, не побоюсь этого слова, торпедами. Но торпед на всех не хватает, приходится экономить и затягивать пояса. Эстеты и извращенцы попросту разносят на куски вражескую систему ПВО и вызывают гаденышу отряд командос, который, проникнув

во владенья чужого сюзера, рубят первые попавшиеся под руку кабеля, мгновенно превращая полыхающую злым огнем громадину в титаническую консервную банку. Короче говоря, вариантов масса (мы еще скромно умолчали о специальном антищитовом оружии и сверхдальнобойных ракетах неприличного радиуса поражения), всегда есть возможность сыпать перец под хвост супостата оптимальным на твой мудрый взгляд образом. При всем при этом по ходу миссии чаще всего случаются подлости разного калибра, не дающие скучать и зачастую ставящие все задание едва ли не с ног на голову (если подобный фразеологизм вообще применим к играм о невесомости).

■ НЕЙРО-ИНТЕРФЕЙС

Что самое главное – вся вышеоблизанная красота управляет крайне просто и по-человечески приятно. Камера привин-

■ HOMeworld

До сих пор непревзойденным идеалом среди космических стратегий считается *Homeworld*, вышедший в далеком 1999 году. Говорят, когда главный вдохновитель игры, Алекс Гарден (Alex Garden), рассказал коллегам о желании сделать полностью трехмерную космическую стратегию, его засмеяли. Но, тем не менее, появившаяся на свет игра собрала массу восторженных отзывов – мало кто мог устоять против прелестного сочетания отличной графики, интригующего (уж простите за банальность) сюжета о возвращении домой и превосходной музыки, написанной легендарной группой YES. Особенно запоминалась третья миссия, где, под классический реквием и переговоры вражеских пилотов, рассказывалось об уничтожении родной планеты. Натурально хотелось плакать.





ФАКТЫ

3 истребителя в одном звене

12 игроков в убийственно жестких мультигей-ер-битвах

■ Несколько десятков миссий в кампании

■ Дюжина кораблей в средней миссии



чена к объектам и путешествовать туда-сюда ей никто не дает – совсем как в светнесущем Homeworld. Аналогичная ока-зия с передвижениями – флот может летать не куда попало, а исключительно к навигационным точкам и своим или чужим посудинам. Что, как бы это странно ни звучало, абсолютно, совершенно, двадцатицентро-центно правильно – вместо нервного дергания мышкой, ты спокойно и четко кликаешь на своей боевой единице (для этого есть специальная панелька), выбираешь действие, тыкаешь на врага, далее смотри абзац про гул и взрывы.

Звуковое сопровождение сей-

смерти видеокарты составляет не только аутентичные звуки взрывов в вакууме (хи-хи), но и музыка с озвучкой. Музыка, как принято во всех приличных космооперах, великолепно-оркестровая. Единственное «но» – перед началом приключений зайди в меню звуковых настроек и выведи музыку на максимум, убрав все остальное где-то до половины, – иначе ты не услышишь божественных звуков. С озвучкой все сложнее – каждый первый герой произносит свои монологи с сильным акцентом (игра венгерская), что поначалу довольно сильно режет слух – все-таки мы привыкли к более

приличному прононсу. И, напоследок, о сюжете. Он, к великой скорби народов мира, звезд с неба не хватает, но и откровенным идиотизмом не страдает. То есть, плакать, как в третьей миссии Homeworld, ты, конечно, не будешь, но и орать: «Господи, какой идиот это писал?» тебе тоже не придется. Что ж, и на том спасибо. Заканчивая повесть о Настоящем Космосе, очень трудно не сказать опять чего-нибудь про бесконечную бесконечность, огненный огонь и гулкий гул. Друзья, купите Nexus хотя бы как генератор нездешнего качества обоев для рабочего стола. Спасибо!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.9



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

- + Правильные битвы, очень интересный процесс настройки кораблей.
- Некоторые миссии в кампании откровенно «провисают».

ГРАФИКА

- + Все, что вы видите на экране, – божественно.
- Сомнительные портреты героев игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

- + Отличный саундтрек, звуковые эффекты, бабахающие так, что стены дрожат.
- Озвучка, вызывающая из-за заметного акцента крайне противоречивые чувства.

ДИЗАЙН

- + С одной только картой миссии можно баловаться часами.
- Не совсем понятно, почему в брифингах есть неанимированные портреты.

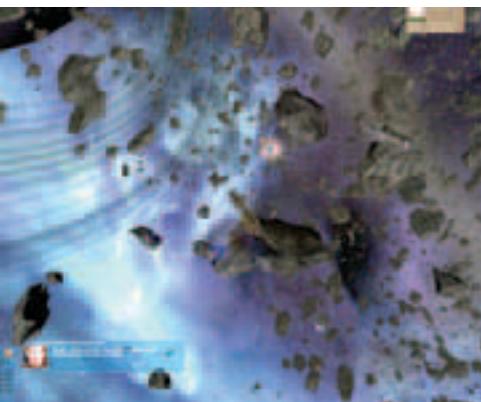
УДОБСТВО

- + Все, что может понадобиться вам в битве, находится буквально в паре кликов.
- Если ты не воспринял интерфейс Homeworld, то и этот тебе не понравится.

ИТОГО

Настоящая сага о бесконечном и прекрасном космосе.

8.5



THE LORD OF THE RINGS, THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

НЕ СМОГЛИ...

| |
|--|
| ■ ЖАНР ИГРЫ |
| Real-Time Strategy |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ |
| Electronic Arts |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Софт Клаб |
| ■ РАЗРАБОТЧИК |
| EA Los Angeles |
| ■ ПОЙДЕТ |
| Процессор 1 GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ■ ПОЛЕТИТ |
| Процессор 2 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| До восьми |
| ■ КОЛИЧЕСТВО CD |
| Один DVD |
| ■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| eagames.co.uk/lordoftherings |



Dodge the lightning, smash the hags! Mordor.

Сцена входа в Морию в игре выглядит куда пафоснее, чем в фильме.

Несмотря на то, что вниз спуститься нельзя, нижние этажи проработаны очень детально.





О КОМПАНИИ

■ EA LA – сравнительно новое образование в большой семье Electronic Arts. Когда несколько лет назад приказала долго жить орденоносная Westwood, на ее «основе» была создана та самая EA Los Angeles, которая ответственна за появление таких игр, как *Red Alert 2* и *Command & Conquer: Generals*.

Текст: Илья Зибиров

Что отличает блокбастер от обычной игры? Бюджет? Тепло. Уровень продаж? Тоже довольно тепло. Но, на самом деле, породистый блокбастер прежде всего легко отличим по легко узнаваемому лоску, которого любая другая, пусть не менее судьбоносная игра, не имеет вовсе.

Battle for Middle-Earth каждым своим кадром кричит: «Смотрите, я сделана по одному из самых кассовых фильмов в истории Голливуда!». Роскошные анимированные меню, к месту вставленные картинки из фильма – красота. На самом деле, дизайнерская работа в этой игре заслуживает всяческих похвал. Видно, что сотрудники **EALA** позаботились о том, чтобы тебе было приятно играть в их игру.

■ ОНА ЖИВАЯ?

Living map – это то, о чем говорили задолго до релиза BfME. Мне, особенно в контексте перевода слова "living" на великий и могучий, казалось, что «глобальная» карта Средиземья действительно будет играть важную роль в игровом процессе. Втайне надеясь на глобальную карту в стиле ка-

кой-нибудь *Europa Universalis*, я с трепетом ждал возможности погонять войска Рорхана по Средиземью.

Спорить не буду – на вид местная карта действительно «живая». Роскошные виды Средиземья с высоты полета среднестатистического спутника вызывают умиление, граничащее с восторгом. Полнотью трехмерные горы, города, замки. Зловещий Мордор и легко узнаваемый Изенгард: все как на ладони. Пейзаж ранообразят барражирующие над землей Назгулы и Око, неустанно прочесывающие территорию в поисках понятного чего.

К сожалению, кроме внешнего вида глобальная карта ничем не примечательна. За волшебными видами неведомых стран опять скрывается придуманная **Westwood** еще в 92-м году карта выбора следующей миссии с небольшими возможностями выбора. Единственное отличие – здесь приходится выбирать не между двумя абстрактно разными террито-

риями для десантирования. Каждый участок имеет определенный бонус: ресурсы, войска и прочие полезные для военного командира вещи. Таким образом, грамотно выбирая территории для нападения, ты к концу игры рискуешь купаться в ресурсах или еще в чем-нибудь – полезно, не находишь?

К сожалению, больше ничем глобальная карта Battle for Middle-Earth похвастаться не может. Очень жаль – ведь некоторые ждали игру почти так же, как «*Rome: Total War*» про Средиземье».

■ ВОЙНА

Карты Battle for Middle-Earth делятся на сюжетные (осада Минас-Тирита, прогулки по Мории – хотя бы фильм ты наверняка смотрел, так что сам знаешь) и обычные.

Последние представляют собой обычные skirmish-сражения, но они абсолютно, просто чудовищно неинтересны. То есть, первое время, пока ты осваиваешь множество вкус-

■ EMOTIONAL

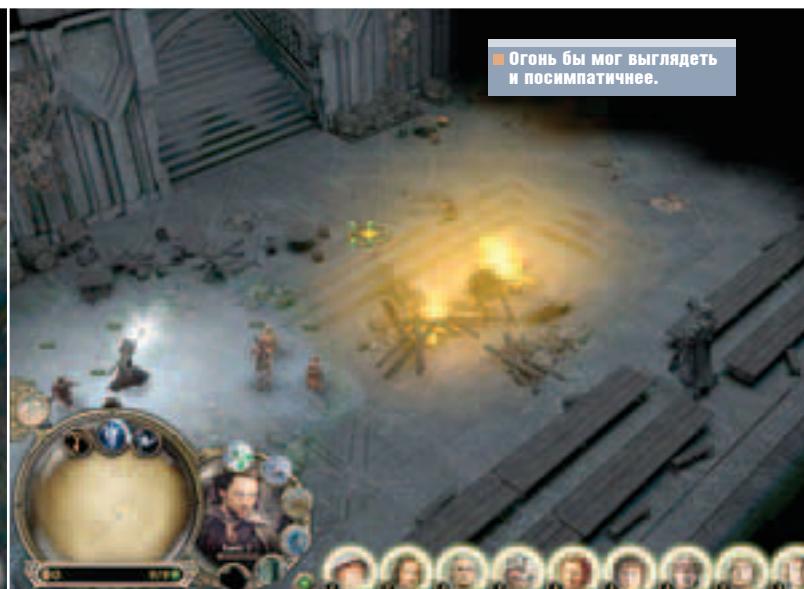
■ Игра поражает тебя своим разнообразием и не перестает удивлять. Так, например, всегда приятно заметить, как восторженно радуются твои бойцы очередной победе, или же громко приветствуют нового воина, влившегося в их стройные ряды.

Роскошные виды Средиземья с высоты полета среднестатистического спутника вызывают умиление, граничащее с восторгом

■ Такие бонусы добавляют уровень любому персонажу.



■ Огонь бы мог выглядеть и посимпатичнее.



РЕЦЕНЗИЯ | BATTLE FOR MIDDLE-EARTH



Скитаясь по картам, ты наверняка заметишь неприметные сундучки, полные золота и драгоценностей. Да-да, тебе не показалось – это именно золото и драгоценности. Завидев такой сундучок, немедля направь к нему кого-нибудь из своих, и твоя казна немного пополнится.

ностей, которыми удивляет тебя игра, они кажутся увлекательными. Но в очередной раз воюя за скучный кусок земли и «+10 к ресурсам», ты начинаешь строиться и сражаться на полуавтомате, мечтая уже, наконец, завершить эту тяготину и заняться делом. С точностью до наоборот обс-

тоит дело с сюжетными миссиями. Каждую можно смело записывать в произведения искусства: сумасшедшее количество скриптов делают их разнообразными, интересными и увлекательными. Если обычные карты – это скромный кусок земли с разбросанными по местности точками для пост-

ройки зданий и крепостей, то карты сюжетные – произведения искусства с ювелирно выверенным дизайном. Возможно, обычные карты не выглядели бы столь скучными, не будь в игре сюжетных, но сейчас – увы. Все познается в сравнении.

ПРОГРЕСС

Со времен *Generals* EALA многое достигла. Так, например, любые «негеройские» юниты объединяются в отряды. При наличии финансов отряды апг-

**Каждый отряд способен набирать опыт.
Каждое убийство недруга – маленький шажок
к росту над самим собой**





рейдятся: наличие знаменоносца позволяет пополнять отряд новыми бойцами, доступны апгрейды оружия и брони. Управляется отряд как единое целое, а вот повреждения его члены получают поодиночке. Для каждого отряда доступно по две формации, обе, правда, в меру бесполковы – это тебе не **«Александр»**, поэтому попросить своих подопечных развернуться в какую-нибудь сторону, сохраняя строй, нельзя.

Каждый отряд способен набирать опыт. Каждое убийство недруга – маленький шагок к росту над собой. Высокоуровневые отряды становятся сильнее, злее и зубастее. Высокоуровневые герои же даже обретают новые умения.

Процесс возведения строений

допельзя упрощен: в каждом лагере имеется определенное количество точек, в которых можно что-либо построить. Больше – ни-ни. Таким образом, война ведется за эти самые ключевые точки, щедро разбросанные по игровой карте.

■ ГЕРОИЗМ

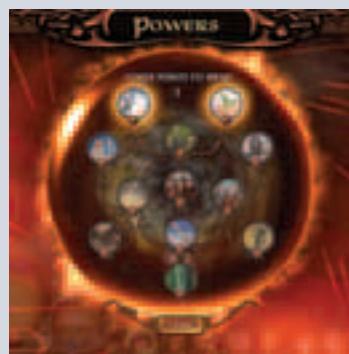
В Battle for Middle-Earth имеется институт героев – уникальных персонажей, имена которых всем известны. Эти ребята ходят по одному, обладают нечеловеческой силой удара и умирают разве что от прямого попадания из пушки. В сингл-плеерной части герои выдаются в сюжетных миссиях в строго ограниченных количествах. В мультиплее и skirmish оные герои «нанима-

ются» за очень круглые денежные суммы.

Герои действительно сильны: Гэндалф орудует посохом так,

■ THE POINTS

Как и в *Command & Conquer: K Generals*, в *Battle for Middle-Earth* есть специальные очки, которыми тебя награждают за успешное истребление вражеских юнитов и строений. И если опыт, накапливаемый твоими героями, «перерабатывается» в уникальные умения и заклинания, то твой «командирский» опыт открывает тебе путь к особенно мощным заклинаниям, бывающим «по площадям», а также к важным апгрейдам и бонусам, которые могут существенно облегчить твою жизнь.





что заменяет собой отряд мечников, а когда дело доходит до колдовства, у врагов, прячущихся по углам, трепещут поджилки. Не менее круты и остальные уникальные персонажи, за исключением, разве что, хоббитов, которые специализируются по мелким пакостям. С героями связан один казус, который лично я считаю неп-

ростительным для столь эпической и масштабной игры. Дело в том, что герои несколько бессмертны. То есть, даже если ты будешь столь нерасторопен, что Барлог все-таки убьет Гэндальфа, бородатый клоун все равно появится в следующей миссии. Таким образом, Боромир никак не может погибнуть от рук орков – ну и далее по тексту, в том же духе. Выглядит донельзя комично, особенно если учесть, с каким тщанием в игре воссоздан сюжет книги/фильма.

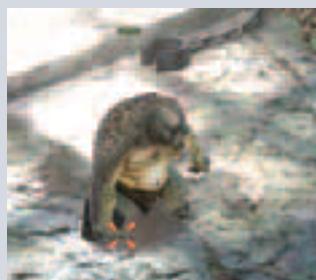
под ногами многоуважаемого Гэндальфа и бросает страшные отсветы на разное. Устрашающий Барлог вовсю пугает аудиторию «от 13-ти и выше». Ступеньки – как настоящие. В общем, приятно посмотреть.

Но стоит действию расфокусироваться и перейти в масово-полевую плоскость, как Sage 3D (так зовут игровой движок) начинает давать слабину. Забудем о несоблюдении масштабов – условности все равно правят бал, если даже Боромир продолжает жить и здравствовать. Но вот пейзажи, рисуемые игрой на открытых пространствах, вовсе не поражают нас игрой света и тени, отлично выполненными моделями деревьев и прочей бижутерией. Проще говоря: очень похоже на *Warcraft III*. Это не похвала, если ты не понял.

Впрочем, если отвлечься от созерцания полянок и лугов, то игра может доставить тебе

КРАСОТЫ

Аниматоры из EALA действительно постарались на славу. Так, конные юнты действительно скакут на лошадях (волках), которые живенько поворачивают, тормозят и переходят на галоп, а не ведут себя как деревянные макеты животных в натуральную величину. А пещерный тролль, который здесь встречается как в диком, так и в «одомашненном» вариантах, вообще прекрасен. Он может драться как руками, так и любыми подручными средствами, начиная от вы-



ворченных с корнем деревьев и заканчивая подвернувшимися под руку орками.

ПЕЙЗАЖИ

С прискорбием спешу заметить, что вынести однозначного вердикта по поводу внешней привлекательности *Battle for Middle-Earth* я не могу. Не получается, знаешь ли. Первый уровень «хорошего» сингл-плеера – твердая «пятерка». Мория выглядит именно так, как завещал нам почитаемый профессор Толкиен. Адский огонь плещется





некоторое эстетическое удовольствие. Например, при помощи удачной визуализации заклинаний. У нашего орденоносного Гэндалфа есть "Blast" – простейшее заклинание, которое просто расшвыривает всех, кому посчастливилось попасть под раздачу. Так вот, такого фееричного зрелища я не видел уже давно – и ты тоже. Чего уж говорить о высокоуровневых заклинаниях – чудесах магической науки.

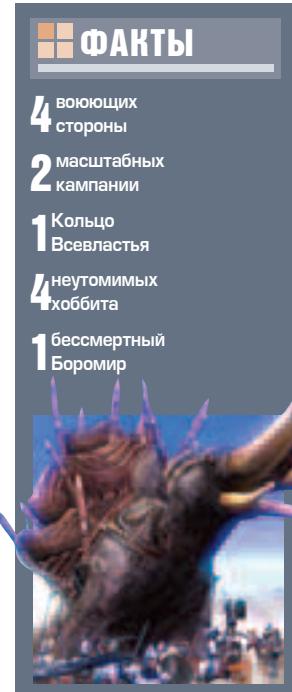
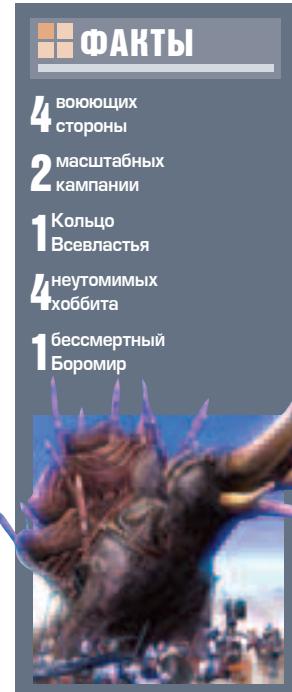
ЧТО ДЕЛАТЬ?

Пойми меня правильно: Battle for Middle-Earth – очень хорошая игра. Такого уровня качества товара достигает, дай бо-

же, одна игродельческая контора из нескольких десятков. Но ключевое слово здесь не «качество», а «товар». Battle for Middle-Earth – это не столько игра, в которую вкладывали душу ее создатели, сколько отлично сделанный, грамотно рекламированный, но все же товар из одной большой линейки под названием The Lord of the Rings. Как игра LOTR: Battle for Middle-Earth заслуживает твердой четверки, но не более того. Причин тому несколько. Первая – «рваность» игрового процесса. Фееричные сюжетные карты сменяются унылым «построй город, убей всех», что наскучило нам еще в ка-

ком-нибудь *Tiberian Sun*. Честное слово, в некоторых местах позапрошлогодний *Generals* кажется куда увлекательнее.

Таким образом, Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth – это обычная RTS, со своими достоинствами и недостатками. Чуда в очередной раз не произошло. В нее приятно играть, приятно выиграть кампанию за «плохих» и заставить, наконец, жить как надо всех этих богомерзких розовощеких хоббитцев. Но долго в нее играть не получится – надоедает, а уж о multiplayer и говорить не приходится. Warcraft III до сих пор твердо держит оборону.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Возможность самостоятельно пройти по всему сюжету «Властелина» – не шутка.
- Скульптурные карты, непонятный факт бессмертия героев.

ГРАФИКА

+ Великолепные спецэффекты, достойные модели персонажей и войск.
- На «тройку» выглядящая земля и ее украшения, простенькие модели зданий.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Все, что можно выжать из звукового сопровождения к игре, ты найдешь здесь.
- Не обнаружено.

ДИЗАЙН

+ Роскошное оформление, грамотно подобранные картинки и общий стиль.
- Иногда обилие анимации в различных меню несколько утомляет.

УДОБСТВО

+ Все удобно, понятно, доступно и просто. Для RTS – самое оно.
- Иногда в пылу битвы попасть в нужную кнопку не очень просто.

ИТОГО

Блокбастер во всех смыслах этого слова. По совместительству – обычная RTS.

8.0



ПЕРЛ-ХАРБОР

БОРЦЫ ЗА МИР

ЗОЛОТОЙ
КУЛЕР

| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | Simulator |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| | Ubisoft |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| | 1С |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | Maddox Games |
| ■ | ПОЙДЕТ |
| | Процессор 1 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading) |
| ■ | ПОЛЕТИТ |
| | Процессор 3 GHz, 1 Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading) |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | До 128-ми |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО CD |
| | Два |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.pacific-fighters.com |

ПРОХОЖДЕНИЕ
и СОВЕТЫ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
#1(17), ЯНВАРЬ 2005

Утро 7 декабря 1941 года.
Война на Тихом океане
только что началась...

Эскортных авианосцев типа
«Касабланка» за годы войны
было выпущено 50 штук.





О КОМПАНИИ

■ Компанией Maddox Games, основанной в 1992 году, было разработано более 40 игр и мультимедийных продуктов. Помимо музыкальных плейеров, симуляторов, пазлов, 3D shooter'ов компания занималась разработкой таких «серьезных» продуктов, как специальные электронные таблицы и научные программные средства.

Текст: Алексей «deadmoro» Смирнов

Вот он, «Перл-Харбор» или *Pacific Fighters*, как зовут его на Западе. Последняя остановка Maddox Games на нелегком пути к новой серии симуляторов. Завершающий аккорд, кульминация. «Ил-2» уходит красиво и гордо, как и подобает королю.

Тихий океан, тропические острова и коралловые рифы. Едва заметно покачивающаяся пальба, жаркое южное солнце и слепленый запах моря, доносящийся через открытый фонарь кабин. Вой авиационных моторов, грохот пулеметов и шлейфы дыма. Самоубийственное пикирование в ад, прямо в центр скопления врага, тянущиеся снизу трассы и разрывы снарядов. Безнадежные попытки оторваться от вражеских истребителей, хруст ломающихся плоскостей и черный экран смерти. Добро пожаловать на тихоокеанский театр военных действий.

СУДЬБА СИМУЛЯТОРА

Напомню тебе, как это было. После выхода в ноябре 2001 года игры «Ил-2: Штурмовик», успех которого среди виртуалов оказался просто ошеломляющим, команда Оле-

га Медокса занялась разработкой аддона к нему. Однако в процессе работ вдруг выяснилось, что простым аддоном дело не закончится – список того, что изначально планировалось добавить, катастрофически увеличивался и уже никаким образом не вписывался в рамки простого дополнения. Так в марте 2003 года выходят «Забытые Сражения». Надо отметить, что с этого момента вектор развития серии «Ил-2» стал резко смещаться в противоположную от Восточного фронта сторону: благодаря стараниям англоговорящих фанатов появляется огромное количество новых самолетов западного производства, вводятся новые карты (например, Нормандии и Арденн), а твой ведомый вдруг переходит с великого и могучего на чистейший британский с характерным прононсом. Прошло говоря, «Ил-2» глобализируется. Апофеозом этого процесса становится выход дополнения «Асы в небе»: 36 новых самолетов, среди которых только два – со-

ветского производства; новые карты, имитирующие Тихий океан и Средиземноморье... Так что появившееся в интернете весной этого года известие о том, что тесно связанный непосредственно с Олегом Медоксом Илья «Luthier» Шевченко уже долгое время работает над проектом *Pacific Fighters*, посвященным, как следует из названия, тихоокеанским событиям, никого не застало врасплох.

НОВЫЕ ТРЮКИ СТАРОЙ СОБАКИ

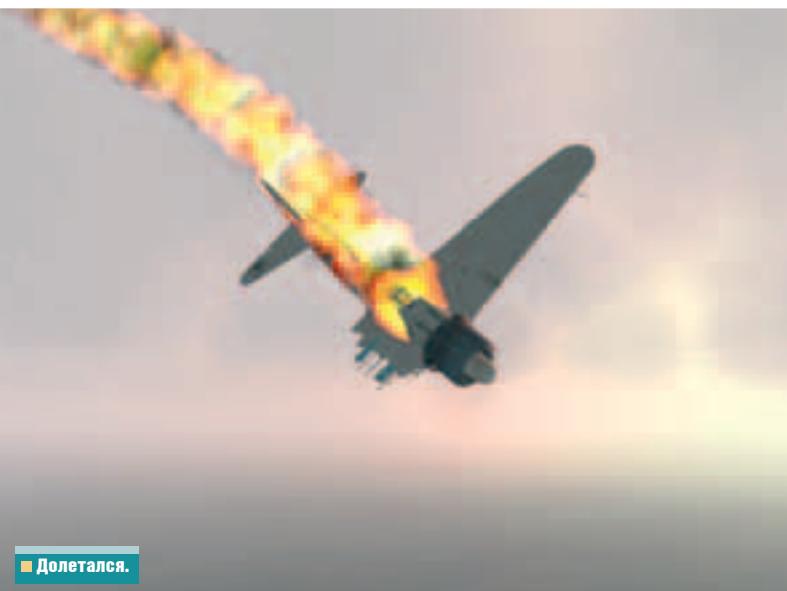
Если не брать в расчет кучу самолетов, кораблей, танков, и прочей мишуры, пару десятков новых карт и несколько незначительных косметических улучшений, то, грубо говоря, «ПХ» – это все те же старые добрые «АВН», только с авиансцами, несколькими новыми возможностями и очень красивой шейдерной водой (владельцы самых новых и самых дорогих видеокарт от ATI и nVidia не будут разочарованы). Во всем остальном – летной модели, моде-

СПОСОБЫ ПРИМЕНЕНИЯ



■ Если у тебя уже есть «Забытые Сражения» с установленным дополнением «Асы в небе», то «Перл-Харбор» притворится обычным патчем и всего лишь перенесет весь свой контент в имеющуюся игру. Если же это первый купленный тобою симулятор от Maddox Games, то придется довольствоваться одним только Тихим океаном. Естественно, первый вариант намного вкуснее ввиду открывающихся при этом возможностей.

«Перл-Харбор» на сегодняшний день является вершиной эволюции жанра боевых летных симуляторов





■ Тройка АБМ2Н патрулирует акваторию.



■ «Авенджеры» в поисках добычи.



■ Воздушная гимнастика



■ Японские пикировщики атаковали американские линкоры.



■ «Зеро» с 250-килограммовой бомбой под фюзеляжем покидает палубу «Анаги».

■ После выхода «Перл-Харбора» у опытных игроков появилась новая цирковая забава – посадка на авианосец самолетов, совсем для этого не предназначенных. В первые же дни на посвященных «Ил-2» форумах начали выкладываться записи успешных посадок всех типов истребителей (реактивные Мe-262, Me-163 и He-162 в том числе!) и даже тяжелых бомбардировщиков He-111, B-25 и ТБ-3.

ли повреждений, AI, звуке, интерфейсе – кардинальных изменений по сравнению с «АВН» замечено не было.

Итак, авианосцы. Главные герои «ПХ» воспроизведены на «отлично». Со взлетом с палубы авианосца управиться довольно легко: открываем фонарь, поднимаем сиденье пило-

та в верхнее положение, раскладываем крылья, если они сложены, закрылки ставим в положение взлета, включаем двигатель, открываем створки радиатора, ставим минимальный шаг винта и начинаем увеличивать обороты. Когда они достигнут максимума, можно убирать колодки. Короткая

пробежка по палубе – и самолет уже в воздухе. Как видишь, со взлетом все довольно просто. А вот посадка является куда более серьезной и рискованной процедурой: огромное напряжение, движения должны быть точны и верны, мозг работает в бешеном ритме, анализируя стремительно меняющуюся ситуацию. Плюс чисто психологический эффект – на посадочной глиссаде авианосец уже не кажется такой огромной машиной, как при взлете, и нужно себя через силу убедить, что на этот

Особое внимание следует уделить легендарному B-25, появление которого некоторые игроки ждали больше, чем выхода самого «Перл-Харбора»



■ В конце войны Ки-84 был очень серьезным противником для американцев.



■ Знаешь ли ты, что при создании «Звездных войн» Лукас пользовался кинохроникой боев на Тихом океане?



короткий отрезок палубы все-таки можно с успехом приземлиться. Хорошо, что «ПХ» довольно лояльно относится к ошибкам при посадке, главное только постараться их вовремя исправить. Если видишь, что заходишь слишком низко или слишком медленно – не жди когда твой самолет впечатается в корму, а сразу дай газ и уходи на второй круг. Если сел, но не произошло зацепления за посадочный трос (такое часто случается на «Зеро» ввиду очень высокого расположения гака), то не катись до конца палубы, а тут же начинай набор скорости и уходи на повторную посадку.

СИНИЕ И КРАСНЫЕ

Выбор, за кого будешь воевать в «ПХ» – дело исключительной

важности. Японцы намного слабее своих оппонентов, как технически, так и численно. Но только не морально. В кабине легендарного «Зеро» как никогда проникаешься настоящим самурайским духом. В кабине легендарного «Зеро» как никогда проникаешься близостью смерти. Даже малейшая ошибка всегда чревата. Недоглядел, упустил, прогадал, промазал, недооценил – ты труп. Смерть бывает разной. Мгновенной, когда выпущенные незримым врагом из шести стволов крупнокалиберные пули разносят в клочья кабину пилота со всем содержимым, пробивают обшивку, отрывают плоскости, взрывают бензобаки. Быстрой, когда все-таки замечаешь свалившихся на тебя слева, справа,

сзади или сверху янки, но осознаешь, что уже слишком поздно, и с чувством фатализма ждешь, в какое же мгновение они откроют огонь и прев-

САБУРО САКАИ

Самый результативный пилот «Зеро» Сабуро Сакай сбил не менее 60 самолетов. Уже будучи первоклассным асом, 7 августа 1942 года он атаковал группу «Авенджеров». Пулеметная очередь пришла точка в кабину «Зеро», две пули калибра .50 попали пилоту в голову. Обычно после такого не выживают, но Сабуро повезло. Полупарализованный, лишившийся одного глаза, постоянно теряя сознание, каким-то чудом он смог на поврежденном самолете добраться до базы. Но его история на этом не закончилась, и после года госпиталей Сабуро Сакай вновь вернулся в авиацию. Последний вылет японский ас совершил 17 августа 1945 года, через два дня после капитуляции Японии. Умер Сабуро Сакай 22 сентября 2000 года в возрасте 84 лет.



Атолл Миндэй. Это райское местечко скоро превратится в настоящий ад.

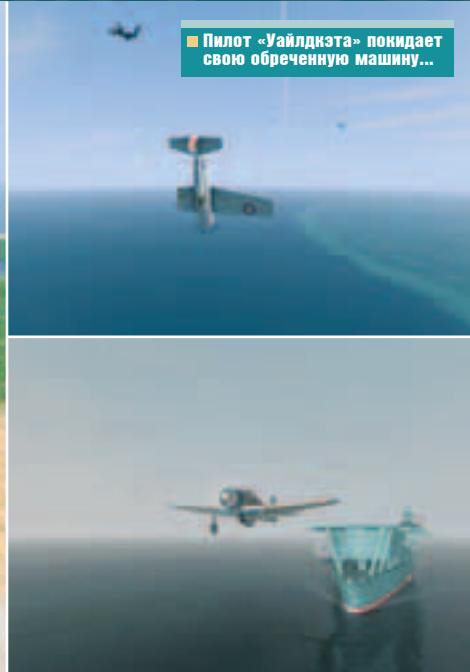
«Корсары» отправляются на сопровождение бомбардировщиков.



■ Для любителей запаха напалма по утрам на «Корсаре» есть соответствующее вооружение.



■ Пилот «Уайлдкэта» покидает свою обреченнную машину...



ратят твой хрупкий «Зеро» в алюминиевый дуршлаг. Случается иногда и медленная смерть, когда до спасительной палубы «Акаги» остается всего с полсотни миль, а чихающий и стучащий неисправными цилиндрами двигатель вдруг издает последний вздох и встает. Играя на стороне звездно-полосатых, чувствуешь себя

как тот карапуз из рекламы подгузников: сухо, комфортно, в каждом крыле по три пулемета с солидным запасом патронов на каждый ствол, да и численное превосходство всегда на нашей стороне. К тому же, на американских самолетах, как полагается, наличествует радио (в начале войны японцы этим изобретением физика Попова пренебрегали), а пилот экипирован парашютом (для самурая же погибнуть в бою – нет большей чести).

Авиапарк у американцев отличается весьма богатым выбором в противовес аскетичным японцам: «Уайлдкэт», «Хеллкэт», «Корсар», «Аэрокобра», «Донтлесс», «Авенджер», «Девастейтор», «Лайтнинг», «Тандерболт»... Также особое внимание следует уделить легендарному B-25, появление которого некоторые игроки ждали, наверное, даже больше, чем выхода самого «ПХ».

■ MAKE WAR NOT LOVE

Динамическая кампания в «ПХ» абсолютно нелинейная. Это значит, что при должном приложении усилий ты можешь своими действиями изменить ход войны. Сделано вот как: за каждую уничтоженную боевую единицу врага воюющим сторонам начисляются очки. В конце операции очки сторон сравниваются, и от их разницы зависит, включится ли тот или иной дальнейший сценарий развития событий.

А вот на практике в динамической кампании творится настоящий цирк. *Dgen*, ответственный за генерацию миссий, свои обязанности выполняет как-то не так и вообще всячески заставляет сомневаться в его компетенции. Создаваемые им миссии практически всегда противоречат не то что происходившим в реальности событиям, Бог с этим, но иногда они просто идут вразрез со здравым

■ ВЕТЕР БОГОВ

Категория добровольцев-смертников в японских вооруженных силах периода Второй мировой получила обобщенное название «тейсин-тай» – «кударные отряды». Их формирование основывалось на кодексе самураев Бусидо, обязывающем презирать смерть. Погибшие в боях смертники причислялись к лицу ками – святым покровителей Японии. Формирование различных отрядов тейсин-тай санкционировал Императорский Генеральный штаб. Для камикадзе разрабатывалось и производилось специальное оружие – самолеты, торпе-



ды, катера. Тактика камикадзе впервые была массово опробована в сражении за Филиппины, а в битве за Окинаву японское командование сделало на нее уже основную ставку.

■ Три 500-фунтовых подарочка от американских летчиков японским морякам.



■ Ки-43 «Хаябуса» – основной истребитель армейской авиации Японии.

■ Японцы через заградительный огонь зениток прорываются к авианосцам.

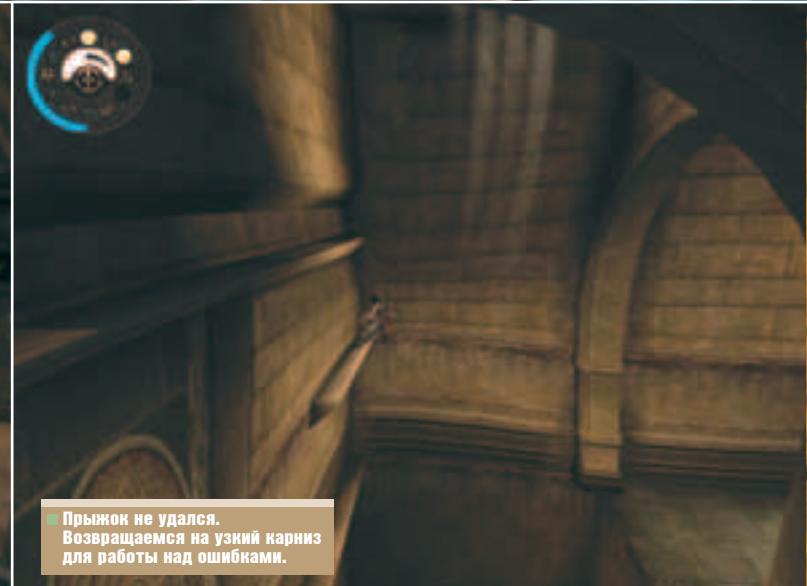


PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

ВЕРНУЛСЯ, ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ. ЕЩЕ РАЗ



| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Action/Adventure |
| ИЗДАТЕЛЬ | Ubisoft Montreal |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Акелла |
| РАЗРАБОТЧИК | Ubisoft |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1,7 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, pixel shading) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2,4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, pixel shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.princeofpersiagame.com |



Ubisoft® MONTREAL STUDIO
PRESENTS

О КОМПАНИИ

■ *Prince of Persia: Warrior Within* – уже не первый шедевр, подаренный нам основанным в 1997 году канадским отделением французской Ubisoft. На их совести первая часть *Prince of Persia: Sands of Time*, *Myst IV Revelation* и нежно любимые игры по мотивам романов Тома Клэнси (Tom Clancy): *Splinter Cell* и поздние *Rainbow Six*.

Текст: Илья Азар

Прошло чуть больше года с тех пор, как на нас вдруг, как снег на голову, упал самый гутта-перчевый герой компьютерных игр ушедшего детства. Нежданный гость понравился не только сбекавшимся посмотреть на него ностальгирующим менеджерам среднего звена, но и новому избалованному поколению. Обласканный вниманием и призамами Принц ушел, чтобы вскоре вернуться с руками, по локти обагренными кровью. Он уже не лучший друг детей, а человек, у которого в глазах застыла обреченная решимость. К его груди гордо прицеплен значок: «Только для взрослых».

Как и любой уважающий себя сиквел, *Warrior Within* уверенно заявляет, что стал на 30% лучше, больше и краше. Пара-тройка новых идей, дюжина новых орудий убийства, подумяненная графика – все так, как всегда. Однако устоять перед искушением погрузиться в мир сказки невозможно. Да, несмотря на значительный успех недавней игры, недовольство у публики вызвало несколько однообразный игро-

вой процесс. Но, прости, чего все хотят от аркадного слэшера, тонко, по рецепту приправленного красивой графикой и сложнейшими акробатическими упражнениями? Даже *Copan* или *Enclave*, в которых ничего, кроме вечного двигателя кликубийства, нет, находят своих поклонников. Принц позиционирует себя по-другому, пытаясь угодить и любителям порубить мясо, и тем, кто в молодости часами сидел за аркадой-прадорителем. Разработчики здраво решили, что добра от добра не ищут и не стали рисковать, вводя в игру новые элементы геймплея. Однако я говорю им за это спасибо. Канадское отделение *Ubisoft* подарило нам еще 20 часов детства, ведь, где еще ты сможешь самозабвенно прыгать по стенам, разрубать негодяев пополам кривым мечом, любоваться великолепными интерьерами и играться со временем? Много где, но только в *Warrior Within* все это богатство поставляется в одном комплекте.

■ ТАК ЧТО ЖЕ НОВОГО?

Нового немного. Но как раз столько, сколько надо, чтобы ты легко втянулся в ритм игры, не спотыкаясь на неочевидных изменениях, и при этом в твоем мозгу не вспыхнуло неоном, что где-то ты уже все это видел. Неофитам же эта игра просто обречена понравиться. Все-таки ничего привлекательнее насилия в красивых декорациях игроиндустрия еще не придумала. Итак, однообразной восточной эстетики стало меньше. Вместо сияющих золотом куполов минaretов, вокруг все чаще мрачные развалины каменных башен. Загрузочный экран медленно заливается кровью, каждый тычок во врага отдается фонтаном кровавых брызг. Разработчики будто с цепи сорвались: ничего общего с первой стерильной частью визуальном плане нет. Похоже, они разобрались, что нам нравилось в *Blood* больше всего. Помимо этого, существенно переработана боевая система. У

■ КРИВОЙ МЕЧ УДАЧИ

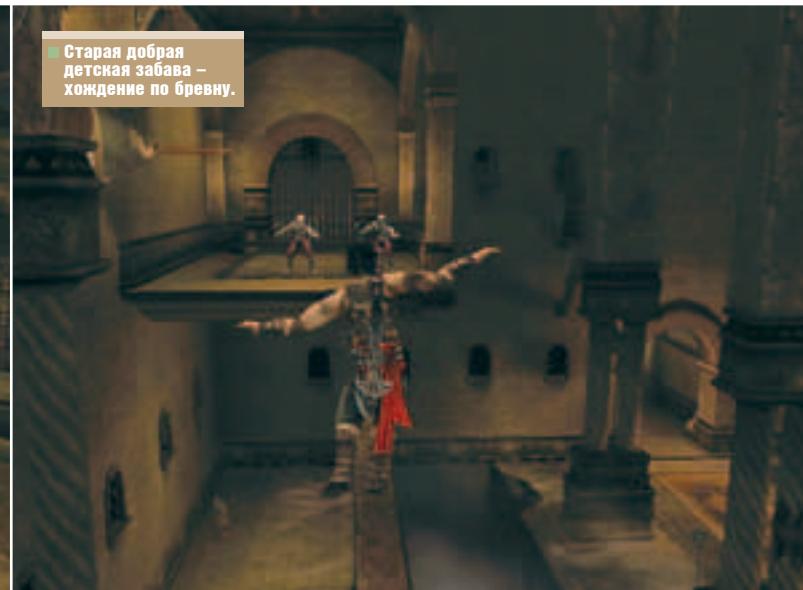


■ У Принца в арсенале есть пять видов оружия. Это мечи, булавы, топоры, кинжалы и случайные предметы (одним из которых, к примеру, является плошевый мишка). Только, чтобы найти его, надо сильно постараться. Больше всего в игре, конечно, мечей – несколько десятков. Некоторые из них весьма оригинальной формы, и, что хорошо, они реалистично отображаются в руке. Если в закоулках уровней тебе посчастливится найти и вскрыть специальные ящики, то ты сможешь в любой момент из меню любоваться картинками оружия и врагов.

Принц теперь не сахарный мальчик, он борется за свою жизнь, и дамам придется закрывать уши, когда он не в духе

■ Эффектно. Жаль только, что обе части трупа исчезают сразу после смерти.

■ Старая добрая детская забава – хождение по бревну.





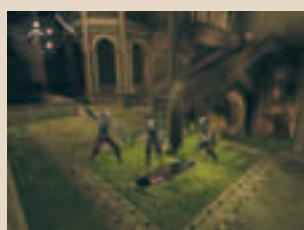
Принца в арсенале теперь многие десятки вариантов расправы над очередным препятствием на пути к цели. Оставляя левую руку свободной, ты можешь хватать ею врагов и либо прикрываться ими, либо бросать их в пропасть (в конце игры, когда на тебя будут наваливаться це-

льые толпы, этот прием сильно поможет в бою). Держа в одной руке палицу, а в другой меч, ты свалишь конкурента с ног, а мечом рассечешь его пополам. Для каждого врага придется вырабатывать особыю технику, потому что разные противники уязвимы для разных боевых комбинаций.

В каждой новой комнате тебе предстоит сначала убить кошающуюся внизу нечисть, а потом, осторожно ощупывая ногой каждый камешек, двигаться к выходу из нее. Заигрывания со временем – ноуха прошлой части – по-прежнему с нами. Способность Принца исправлять собственные ошибки сродни тому, как дети при игре в шахматы просят позволить им отыграть ход назад. Но, Боже, что бы мы делали без этого послабления! Проблемы с камерой и управлением, к сожалению, тоже купили билет на вторую часть сериала. Выполнять сложнейшие трюки и прыжки с клавиатуры, без возможности прокрутить время назад, было бы смерти подобно. Хотя ко всему привыкаешь. Кстати, разработчики сделали время чуть ли не главным героем игры. Во-первых, теперь без рапида не выполнить некоторых осо-

■ ВЕРТОЛЕТ-УБИЙЦА

Боевая система, о которой вскользь сказано в тексте рецензии, заслуживает отдельного упоминания. Если в прошлой части Принц использовал вторую руку только для добивания поверженных врагов, то теперь наш герой задействовал коначность на полную катушку. Множество изощренных комбинаций доступно только для боя с двумя мечами. Разработчики добавили в игру возможность активно пользоваться в драке ландшафтом. Эффективно, а главное, эффектно выглядит следующий прием: Принц запрыгивает на колонну и, держась за нее одной рукой, изображает из себя вертолет, у которого вместо лопастей меч. Все зрители от восхищения стремительно погибают. Впрочем, как это видно из скрина, такое получается не всегда.



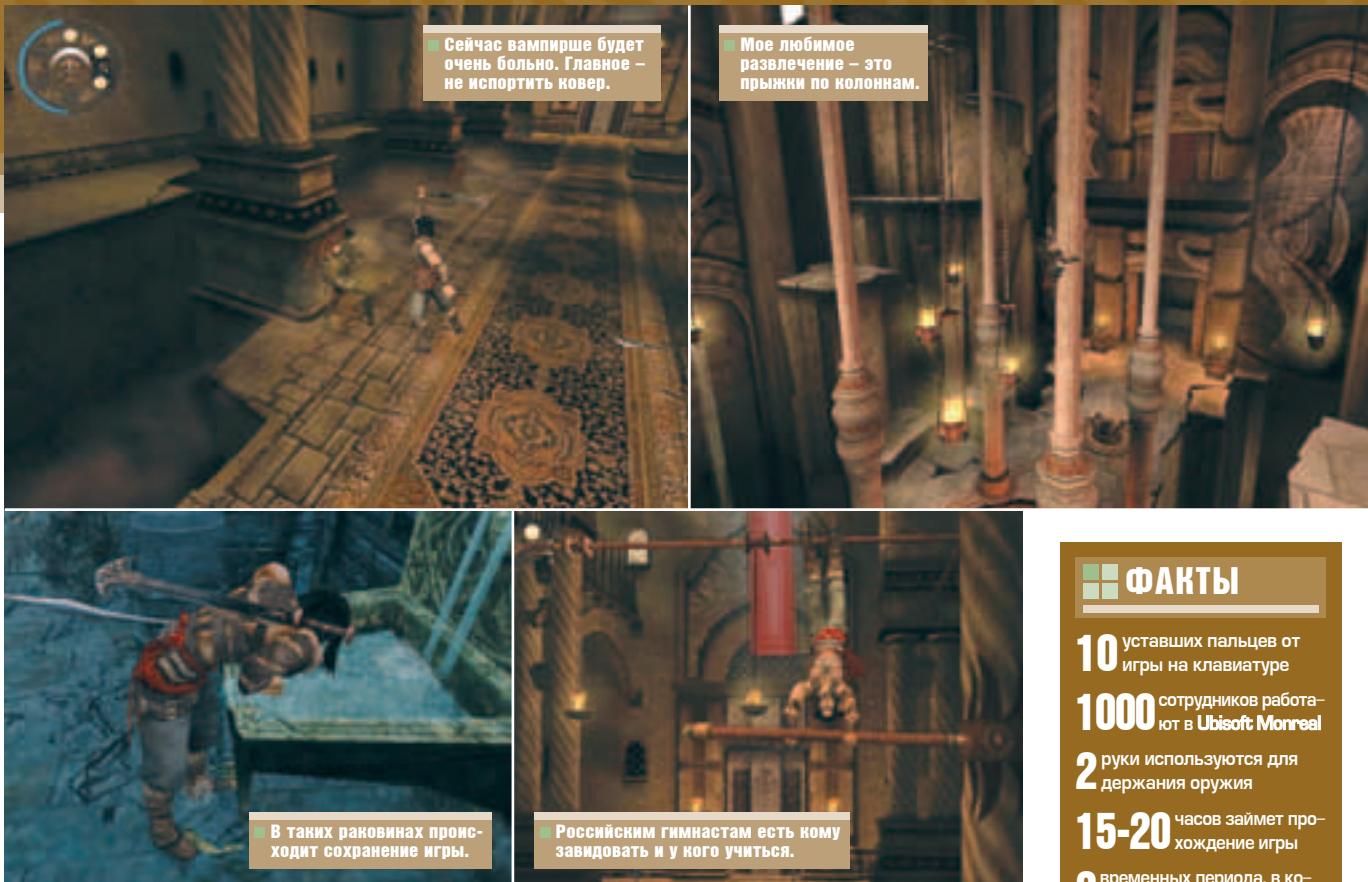
■ ПРЫГАЙ, ПРИНЦ, ПРЫГАЙ...

Вторым китом, на котором держится игра, остаются нежно любимые мною акробатические этюды. Перед входом в залу, где предстоит много прыгать, камера услужливо проплывает в обзорном туре, заостряя внимание на конечной точке твоих мучений. Итак, готовься прыгать по колоннам, крутиться на перекладинах, съезжать по занавескам и сигать с узкого карниза в пропасть, в последний момент дотянувшись кончиками пальцев до перил балкона.

Первый мини-босс состоит из десятка отвратительных серых воронов.

Интересно, как корабли попали в эту заводь через такие узкие проемы в скалах?

Именно сейчас происходит переход из настоящего в прошлое.



впечатляющих боевых приемов, поэтому ограниченный запас времени лучше экономить для боев. Во-вторых, действие игры теперь происходит сразу в двух временных периодах – в цветущем прошлом и упадочном настоящем. *Sands of Time*, как ты помнишь, закончились тем, что Принц разбил песочные часы и выпустил на волю эти самые Пески времени. Он нарушил ход времени, и теперь по его следу идет дама в кожаном исподнем по имени Даахака. Она бессмертна, поэтому чтобы спасти собственную жизнь, Принцу придется возвратиться в прошлое и предотвратить само появление Песков. Таким образом, одни и те

же места ты будешь пробегать дважды, а выглядеть они будут по-разному.

ПРИЗНАНИЕ В ЛЮБВИ

В приличном обществе принято ненавидеть клоны, ругать каждую новую стратегию за похожесть на *Warcraft*, а квест – на *Myst*. Казалось бы, *Warrior Within* – лишь адд-он к игре, которая в свою очередь вторична по отношению к хиту 90-х годов. Но что поделаешь, если не влюбиться в эту игру невозможно. Талант разработчиков, подаривших нам, напомню, кроме Принца еще и совершенный *Splinter Cell*, достоин рукоплесканий. Добавив несколько широких и точных мазков к первой части,

они создали игру-шедевр. Ее просто не за что ругать. Дизайн уровней, анимация движений Принца, боевая система, которой позавидовал бы и приставочный файтинг, безупречны. Принц теперь не сахарный мальчик, он борется за свою жизнь, цель оправдывает средства, а дамам придется закрывать уши, когда он не в духе. Главными недостатками игры вновь стала ее смешная продолжительность и заточенность под геймпад. Конкуренты кусают локти от зависти к таким недостаткам. *Prince of Persia* вновь появляется в самом конце календарного года, чтобы успеть стать в ряд лучших его игр. До встречи в конце 2005, Принц?

ФАКТЫ

- 10 уставших пальцев от игры на клавиатуре
- 1000 сотрудников работают в Ubisoft Montreal
- 2 руки используются для держания оружия
- 15-20 часов займет прохождение игры
- 2 временных периода, в которых происходит действие
- 1 злобная дама с огромными лезвиями в руках

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Ловкий сюжетный ход с перемещением во времени. Акробатика и захватывающие бои.

- Игровой процесс может показаться однообразным. При четвертом-пятом прохождении.

ГРАФИКА

+ Великолепная анимация движений, красивые интерьеры – все на высшем уровне.

- Я, право, не знаю... В любом случае, никогда нет предела совершенству.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Музыка, как и сама игра, стала брутальнее. Ты ведь тоже любишь хард-рок?

- Недостатков и в этом аспекте нет. Но меня бесит звук удара меча о камень.

ДИЗАЙН

+ В каждой новой комнате, чтобы найти выход, нужно напрячь ум. А решение всегда изящно.

- Хотя открытые пространства этой игре не подходят, их все равно не хватает.

ИНТЕРФЕЙС

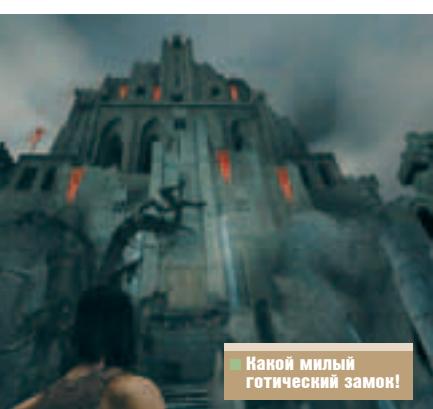
+ Спустя несколько часов игры неудобства уже не замечаешь.

- Проблемы с камерой и общая расположженность к геймпаду немного раздражают.

ИТОГО

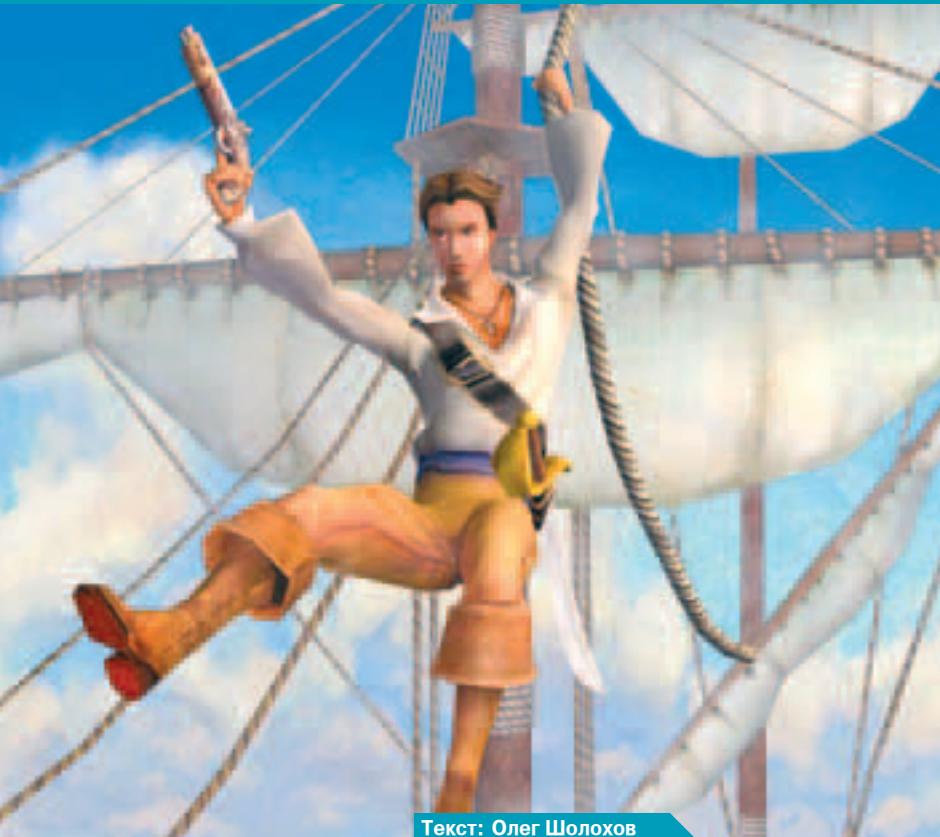
Если бы все игры были так же хороши, кино и книги отмерли бы за ненадобностью.

9.0



SID MEIER'S PIRATES! LIVE THE LIFE

КАРИБСКОЕ СЧАСТЬЕ



Текст: Олег Шолохов



■ Нет, ну, не красавец ли? Просто душка! Какая чванливая губернаторская дочка устоит перед таким?

■ Дуэль капитанов – это исполненный драматизма поединок.

| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Role-Playing Game Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ | Atari |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С |
| РАЗРАБОТЧИК | Firaxis Games |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 1.8GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.atari.com/pirates/pirates |

Э тот пафосный жирный «!!» в названии может кому-то показаться излишне вычурным и помпезным. Мол, не восхищательными знаками внимание к играм привлекать надо. Но на коробке прямо над *Pirates!* мелким шрифтом написано еще и «*Sid Meier's*». А это уже повод, знаете ли... «Как, неужели *Pirates!* от самого Мейера?!» – «Да-да, от него самого!» – «А не той ли это приснопамятной *Pirates!* ремейк будет?!» – «Да-да, ее самой! И знатный, скажу я тебе, римейк!» Нет, конечно, дело не в пунктуации как таковой. Тут важна интонация. Потому что просто *Pirates* бывает, знаете ли, и *Pirates of the Caribbean* и *Pirates of the Burning Sea*. А вот *Pirates!* может быть только одна. Единственная и неповторимая. От Сида нашего Мейера!

Нужно, нужно быть гением, чтобы создать игру, которая очаровывает сразу, да еще так бескомпромиссно. Нужно увидеть *Sid Meier's Pirates!* своими глазами, чтобы понять, почему это лучший проект про пиратов... со времен *Pirates!*. Нужно набраться мужества и признать, что другим разработчикам просто не по силам тягаться с Мейером в его родной стихии. Впрочем, они для него почти все родные...

■ ВОЛЬНОМУ – ВОЛЯ

Сюжет в *Sid Meier's Pirates!* есть. Если он тебе нужен – ради Бога. Пропавшая семья, многолетние поиски, жадные до денег злодеи и прочие прелести – все атрибуты авантюрного романа на месте. Но возможность пройти сюжетную линию в этой игре – лишь одна из очень многих. Если тебе нет дела до пропавших родственни-

ков, можешь благополучно о них забыть. Не в родственниках, в конце концов, счастье. Счастье – это когда кругом Карибское море, куча островов и свобода, от которой аж голова кругом идет. В отличие от большинства подобных игр, в *Sid Meier's Pirates!* свободы не много, а именно столько, сколько нужно. Она не пугает, а пьянит, заставляя сидеть у монитора с открытым ртом и жадными глазами, то и дело повторяя про себя: «Еще хочу!».

Вся прелесть игры в ее гениальной простоте. Чтобы топить вражеские корабли, не нужно часами изучать навигацию, осваивать оружейное дело, закупать десятки видов боеприпасов – к лешему это все! Правую руку на пытрап (мышь – перегжиток прошлого!), левую на спасе (а то стрелять-то из пушечек как же?!) и вперед. При этом игра ни в коем случае не примитивна. Одними только морскими битвами себя можно развлечь часами. Вот постреляют-постреляют корабли друг в друга, глядишь, и абордаж начнется. А тут уж новая заба-

Нужно, нужно быть гением, чтобы создать игру, которая очаровывает сразу, да еще так бескомпромиссно



О КОМПАНИИ

■ Firaxis Games – компания-мечта Сида Мейера. Он всегда хотел создать собственную маленькую студию, которая бы делала исключительно шедевральные игры. С последним у Firaxis никаких проблем нет, а вот с размером сложнее. Компания растет не по дням, а по часам. Кто знает, может, Мейер скоро откроет новую маленькую студию...



ва – дуэль капитанов. Постепенькая такая мини-игра, которая, кажется, не может, ну, никак не может увлечь надолго – но увлекает, зараза.

И таких мини-игр в Sid Meier's Pirates! полно. Приплыл во вражеский город, который сейчас не хочешь брать штурмом? Будь любезен под покровом ночи прокользнуть в таверну мимо бдительных стражников. Соскучился по женской ласке, проведя полгода в открытом море в компании возмутительно потных и беззубых головорезов? Дослужись до какого-нибудь приличного звания – и вперед, к дочке ближайшего губернатора. А здесь снова мини-игра. Коли ты такой ловеласистый, покажи, как умеешь танцевать, нацепив на себя панталоны и камзол, в котором не вздохнутъ.

А еще в Sid Meier's Pirates! есть экономика. Ты можешь оказать на ее функционирование самое

непосредственное влияние. Завоевал вражеский город, разрушил в нем все – вот он уже и превратился в бедную деревеньку. Привез туда нового губернатора – смотришь, а деревенька уже и развиваться потихоньку начала. Про торговлю и разграбление кораблей богатых купцов я уж не говорю. Какой же это был бы пиратский симулятор без таких самоочевидных вещей?

К величайшему нашему горю, Sid Meier's Pirates! проходится смехотворно быстро. Игра заканчивается, когда главный герой достигает определенного возраста. Но, к счастью, в таком проекте само понятие «прохождение» крайне размыто... Короче, начать игру заново – это не только твое почетное право, но и святая обязанность.

■ ЭСТЕТИКА РЕШАЕТ

Sid Meier's Pirates! – сказочно красивая игра. В том смысле, что она действительно красивая, а эстетика в ней сугубо сказочная. Пираты все, как

■ ФАКТЫ

27 видов кораблей, капитаном которых ты можешь стать

5-10 часов нужно, чтобы стать грозой Карибского бассейна в первый раз

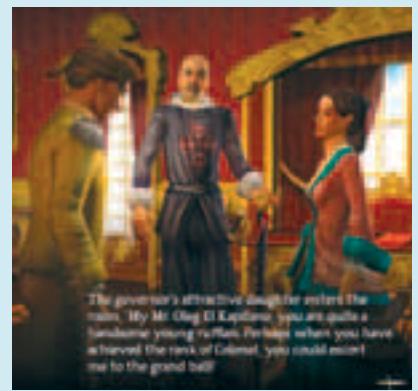
3-4 раза нужно пройти игру, чтобы найти все, что в ней запрятано

4-5 подружек рекомендуется иметь в портах на разных островах



■ КАДРИЛЬ

Хотя кадрить дочек губернаторов вовсе не обязательно, без этого игра потеряет едва ли не половину своего обаяния. Начинается все с того, что в таверне кто-нибудь шепнет тебе, что губернаторская дочка очень даже недурна собой. Ты на всех парах помчишься в резиденцию. Когда произведешь хорошее впечатление на папу, появится и сама барышня. Она намекнет, что не прочь пойти с тобой на бал, только сначала надо бы тебе чин себе повыше заиметь – не покажется же она в свете с недофицером или тем более простолюдином. На звание придется поработать, топи и захватывая корабли враждебных папочек наций. Как только тебе присвоят соответствующий титул, тебя пусть на бал. Ну, а дальше все зависит от твоих хореографических способностей. Чтобы танцевать было проще, можешь купить у заезженого торговца супербашмаки – очень помогают в быту.



■ Этот «караван» – захваченные за время плавания корабли.



■ Устрашающая расцветка парусов – всенепременное условие для успешной пиратской карьеры.

РЕЦЕНЗИЯ | SID MEIER'S PIRATES! LIVE THE LIFE



■ МАЛ ЗОЛОТНИК...



■ В Sid Meier's Pirates! формула «чем больше корабль, тем больше меня все боятся» работает не всегда. Большое судно хорошо тем, что на нем много людей и пушек, однако его неповоротливость просто убивает. Маленькие и юркие же корабли могут иногда в буквальном смысле уворачиваться от ядер. Это не слишком реалистично, но кому на фиг нужна реалистичность в такой игре?



один, либо засранистые красавцы-джоннидеппы, либо жутковатые злодеи-джеффрииши. Корабли – как будто только что с полки какого-нибудь моделиста-коллекционера, до того они миленькие и игрушечные. За все это надо благодарить дизайнеров и художников, имена которых стоило бы увековечить. Однако, объективно говоря, графика в Sid Meier's Pirates! отнюдь не на пике технического прогресса. Скорее даже наобо-

рот. Море такое в играх делали несколько лет назад. Полигонов на трехмерные модели сейчас тоже принято тратить чуть больше. Да и ландшафты нынче должны быть выглядеть позабористее. И все же, нужно быть очень циничным человеком, чтобы назвать Sid Meier's Pirates! некрасивой игрой. Технически отсталой – это сколько угодно. Но в данном случае технологии к красоте имеют лишь весьма опосредованное отношение.

Подобные игры

принято уп- рекать за отсутствие четко выраженной цели. Sid Meier's Pirates! действительно этим страдает. Однако в нее нужно играть по-настоящему долго, чтобы это стало тебя тяготить. А пока ты перетанцуешь со всеми губернаторскими дочками, найдешь все зарытые сокровища, повоюешь на стороне каждой из наций, порулишь каждым из представленных в игре кораблей, захватишь все колонии, дослужишься до высших чинов во всех армиях, потопишь суда всех самых известных пиратов и станешь самым прославленным капитаном во всем Карибском бассейне, пройдет не один десяток часов.

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 9.0

- + Невероятное количество способов занять свободное время, полная свобода.
- Сюжет слабоват, четко выраженной цели в игре нет, равно как и финала.

ГРАФИКА ■■■■■ 7.0

- + Корабли вызывают настоящий восторг, анимация персонажей тоже на высоте.
- В целом графику едва ли можно назвать современным. Движок явно устарел.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■ 10.0

- + Гениальная озвучка персонажей, совершенно незабываемый саундтрек.
- Звуковых спецэффектов могло бы быть побольше, хотя это уже придирики.

ДИЗАЙН ■■■■■ 10.0

- + Такое впечатление, что почти вся игра нарисована от руки – супер!
- Если бы картинок для локаций было больше, никто бы не расстроился.

УДОБСТВО ■■■■■ 10.0

- + Практически идеальный интерфейс, который вообще не требует освоения.
- Кому-то покажется странным отсутствие необходимости использовать мышь.

ИТОГО

Отличная игра про пиратов и Карибское море. Одно из лучших творений Мейера.

9.0



■ Поиск сокровищ – отличное занятие, чтобы скоротать день.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и розничной торговли
в связи с игрой Мультиязычный
пакет игр и инфо-CD
100000, Москва, тел. 04-389-
100000, Юбилейная, 21,
тел. +7(095) 537-00-09,
факс 537-00-09
e-mail: 1c@1c.ru, http://www.1c.ru

SUDDEN STRIKE

БИТВА ЗА РЕСУРСЫ



© 2004 Fireglow. Все права защищены.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

ИДЕАЛЬНЫЙ ПОРТ



| | |
|-------------------------------|---|
| ЖАНР ИГРЫ | First-Person Shooter |
| ИЗДАТЕЛЬ | Vivendi Universal Games |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Софт Клаб |
| РАЗРАБОТЧИК | Starbreeze AB |
| ПОЙДЕТ | Процессор 2.0MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2.8MHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Один DVD |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.riddickgame.com |



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ От наших ударов на лицах врагов остаются характерные ссадины и кровоподтеки.

■ Это мы так лечимся. Два железных штыря в шее
кого хочешь на ноги поставят.

Вот так, нежданно-негаданно на нас свалился Вин Дизель со своей мощнейшей игрой по довольно посредственному фильму. Играй, портированной на PC с приставки! Где это видано? Отвечаю: в *Escape from Butcher's Bay*. Не зря я возлагал в свое время большие надежды на команду разработчиков: они справились со стоявшей перед ними задачей и подали нам к столу первоклассный проект, обойти который вниманием будет преступлением для всех любителей нашего с тобой кровавого жанра.

Конечно, назвать *Chronicles of Riddick* стопроцентной игрой по фильму нельзя – все-таки в ней описываются события, предшествовавшие не только недавнему кинопривалу, но и

более удачной первой части сериала. Но на события эти можно найти ссылки в обоих фильмах, фанаты которых будут нескованно рады подробностям из жизни лысого убийцы. Нет, я говорю не про Сорок Седьмого из *Hitman*. Наш сегодняшний герой Риддик – гораздо более яркая и запоминающаяся личность. Здоровенный у головник, известный во всех уголках вселенной, в совершенстве владеющий кучей эффективных методов превращение людей в наполнитель для гробов, и вообще крайне харизматичный парень. Вот только на этот раз харизма его не спасла – Риддика заточили в одну из самых крутых тюрем будущего, из которой до этого никто еще не сбежал. Ха-ха, там просто не было Риддика! Размяв кулаки, наш герой выходит из камеры и начинает хищно оглядываться в поисках добычи.

■ СТАЛЬНЫЙ КУЛАК И ТИХИЙ ТОПОТ

CoR – одна из немногих игр, сумевшая настолько успешно совместить в себе элементы stealth, экшена и даже adventure, что они совершенно не бросаются в глаза. Обычно бывает так: ага, на этом уровне мы будем тихо ползать по углам, оглушая охранников ударом сзади, а вот тут пройдем огнем и мечом. В этой же игре разработчики не собираются заключать нас в рамки какого-то определенного стиля прохождения. Достаточно терпения? Вволю прячься в тени, ломая шеи повернувшимся к тебе спиной врагам. Хочешь большой крови? Доставай оружие иди резать/отстреливать несчастных охранников. Нет оружия? Запасайся ловкостью и просто-напросто пробегай мимо отчаянно палящих в тебя противников.

Конечно, в игре есть места, где ход действий игрока достаточно четко определен, но их немного. В остальное время мы прекрасно чувствуем себя в широких плечах Риддика.

Ищи
редактор
на диске

**ПРОХОЖДЕНИЕ
И СОВЕТЫ**
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
#2(18), ФЕВРАЛЬ 2005

**Хочется отметить удачную реализацию боев:
все-таки рукопашные сражения с видом от
первого лица – дело нетривиальное**



О КОМПАНИИ

Вообще, разработкой игры Starbreeze занималась вместе с собственной компанией Дизеля, Tigon. Но поскольку последняя внесла в проект лепту поменьше, разработчиками CoR считается Starbreeze, офис которой располагается в Швеции. На счету команды такие проекты, как *Enclave* (обе части) и *Knights of the Temple*.



ка, мастерски осуществляющего свой импровизированный план по побегу из застенок Butcher's Bay. Нет, серьезно, я не раз ловил себя на мысли о том, что мне интересно, куда же этого лысого парня занесет в следующий момент. Разработчики постарались над сюжетом, не запихивая его в короткие минуты скриптовых сценок, а заставляя игрока двигать привлекательно блестящую машину сценария. Признаюсь, я давно не чувствовал такой вовлеченности и сопереживания в шутерах.

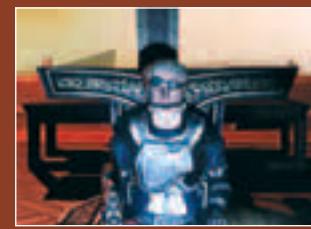
ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ ПРИ ПОБЕГЕ ИЗ ТЮРЬМЫ

Разработчики постоянно балуют нас разнообразием: квесты типа «принеси-поговори-унеси», которые выдают зеки, сменяются тесными вентиля-

стальных труб. Надоело хоронить охранников? Получи тварей, живущих в темных коммуникационных тоннелях тюрьмы. От них тоже устал? Тогда изволь пощекотать заточки нервы преступникам. Ах, и это уже не нравится? Тогда посмотрим, что ты скажешь, увидев обитателей планеты, на которой расположена тюрьма. Как тебе понравятся хвостатые мыши высотой тебе по пояс, закованные в броню и прекрасно передвигающиеся по стенам? Зрелище, честно говоря, впечатляющее. Пару раз за игру разработчики впихнут нас в многотонные броневые костюмы, так чудесно выплевывающие во

ФАКТЫ

- 1 харизматичный лысый герой
- 50 свернутых шей
- 1 раз Риддик окажется в криогенном сне
- 3 раза придется менять планы побега
- 1 километр вентиляционных шахт на всю игру



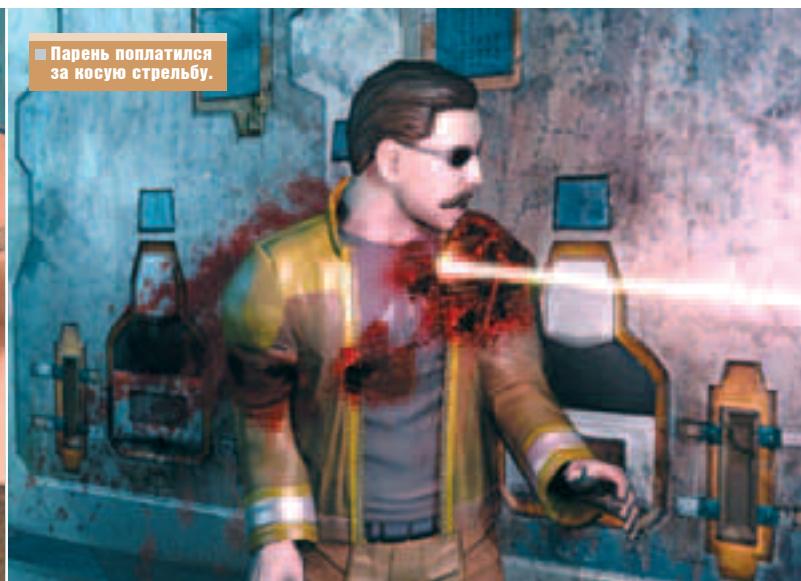
ПАЧКА СИГАРЕТ

В укромных уголках игры разработчики разложили пачки сигарет с забавными надписями. Курить их нельзя, но они и без этого представляют определенную ценность. Нахождение каждой пачки открывает один из эскизных рисунков, созданный при разработке концепции игры. Мы видим не только картинку, но и достаточно занятные примечания. Кроме того, некоторые пачки открывают доступ к кадрам из фильма *Chronicles of Riddick*, опять-таки с довольно интересными комментариями создателей. Среди остальных сигаретных бонусов можно упомянуть трейлер с DVD вышеупомянутого фильма и несколько глав книги, которая описывает события кинокартины.



У кого-нибудь еще есть сомнения в колоритности здешних персонажей?

Парень поплатился за косую стрельбу.





■ Интересное решение разработчиков: узнать о том, что персонаж скрыт от глаз врагов (в тени, например), игрок может благодаря синему фильтру, который в соответствующий момент накладывается на экран

врага потоки раскаленного металла. Передвигаться за рулем здешних роботов – сплошное удовольствие. По радио слышны крики, типа «какой-то идиот уgnал бронекостюм и движется в сторону НАС! Черт, да это же Риддик!». Экран пестрит небольшими помехами и кучей датчиков, изображение дергается в такт шагам, игрок матюгается на неповоротливость железного монстра, а враги исправно падают на пол под ливнем наших выстрелов. Очень, очень атмосферно.

Честное слово, по уровню графики *Chronicles of Riddick* вплотную приближаются к *Doom 3*, а кое-где ее и обгоняют

ЧТО ХРУСТНУЛО? А, ЭТО ТВОЯ ШЕЯ...

Действие игры происходит полностью от первого лица, лишь иногда переключаясь на вид со стороны (когда мы теряем контроль над нашим героям, в этот момент лихо выбивающим ногами заглушки вентиляционных шахт или подтягивающим себя на ящик). Хочется отметить удачную реализацию боев: все-таки рукопашные сражения с видом от первого лица – дело нетривиальное. Разработчики с ним справились. Наносить эффект-

ные удары противнику просто и приятно, а достаточно внушительный список комбинаций ударов вносит приличную долю разнообразия.

Я уже не говорю про другие финты, которые способен выделять Риддик. Во-первых, он ломает шеи. Либо быстро и громко, либо медленно и тихо. Во вторых, он может приставить автомат врага к его глупой голове и нажать на спусковой крючок. Спрашиваешь, почему бы просто не вырвать оружие из рук? Не пройдет, в Butcher Bay в каждый ствол встроенная система распознавания по ДНК. Дотронувшись до пушки охранника, ты получишь серьезный удар током. Я не говорю уже о всяких выглядываниях из-за угла, пере-





катах через плечо и падениях с большой высоты врагам на голову. Куда там Гордону Фри-мену!

И, кстати, именно в этой игре мы узнаем, откуда у Риддика такие милые светящиеся глазки. Более того, мы будем их активно использовать в качестве прибора ночного видения, который прекрасно разгоняет темноту, но моментально слепнет от света. Вроде бы, маленькая деталь, а как удачно используется разработчиками! К примеру, отстрел большей части коренных обитателей планеты будет происходить в темноте. А кровь этих тварей имеет свойство ярко светиться. Так что, разнося очередного монстра в клочья, игрок на долю секунды слепнет, переставая видеть остальных надвигающихся на него врагов. Неприятное ощущение.

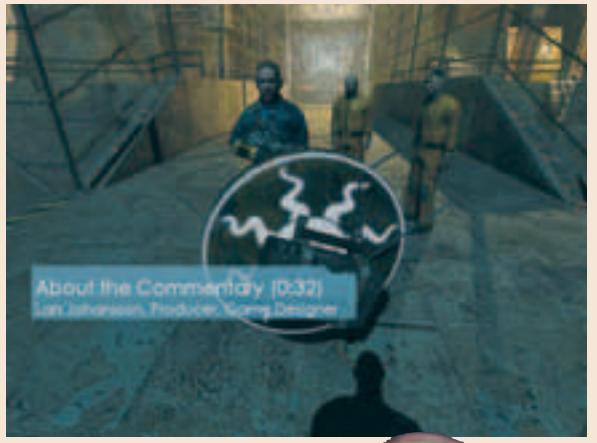
Детали, детали, детали – из них складываются чудеса местного игрового процесса, благодаря им так не хочется нажимать кнопку "quit". Именно они говорят о высоком качестве продукта.

■ ОЙ КАК ВСЕ БЛЕСТИТ!

Вот уж не думал, что игра, портированная с Xbox, может

■ DIRECTOR'S CUT

Помимо возможности прогуляться по коридорам тюрьмы в костюме робота, PC версия *CoR* включает в себя очень интересный режим игры, открывающийся после первого ее прохождения. Называет режим *Commentary Mode*. Начав в него играть, ты обнаружишь на протяжении игры специальные трехмерные иконки с магнитофоном, разбросанные тут и там по уровням. Включив иконку, можно послушать комментарии разработчиков о создании того или иного элемента игры. Зачастую словоизлияния растягиваются на 10 минут, но слушать большую их часть действительно интересно. Определенно, введение такого режима – отличная находка ребят из *Starbreeze*.



ТАК выглядеть. Честное слово, по уровню графики она вплотную приближается к *Doom 3*, а кое-где ее и обгоняет. Прежде всего, это достигается благодаря более правдоподобной картинке: хотя тут тоже хватает пластиковых блестящих моделей, они все равно выглядят живее. Не меньшую лепту в графическое оформление вносит и отличная анимация, в довесок к которой идет ставшая уже стандартной сильная физическая модель. Нет, честно, графика у игры – просто загляденье.

Со звуком и музыкой все обстоит не хуже. Это не первый класс, не авангард игрового звука, но впечатление все равно только положительное. Особенно от голоса Вина Дизеля, которым, собственно, и говорит Риддик.

Честное слово, в эту игру стоит поиграть. Куча положительных эмоций, затягивающий сюжет, разнообразный и слаженный игровой процесс вкупе с очень сильной графикой – перед нами первая игра такого уровня по фильму, к тому же портированная с Xbox.



| ТОЧКА ЗРЕНИЯ | |
|------------------------------------|-----|
| GameRankings.com | 8.9 |
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 7.5 |



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 8.0

+ Побег из самой безопасной тюрьмы будущего – это безумно интересно!

- Немного устарев от вентиляционных шахт. Перестрелки – не лучшие в жанре.

ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 9.0

+ Впечатляющая работа программистов и художников. Картина очень живая.

- Порой модели чересчур блестят. «Пластиковый» внешний вид не радует.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 7.0

+ Звук и музыка – на стандартном уровне. Радует звучный бас Вина Дизеля.

- Есть небольшие нарекания на недостаточную яркость части звуков.

ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 8.0

+ Прекрасно воссозданная атмосфера тюрьмы – живого, независимого мира.

- Ряд дырок в дизайне есть, хотя они и не сильно бросаются в глаза.

ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■■ 8.0

+ Оказывается, быть морды с видом от первого лица может быть удобно.

- Придраться-то особо и не к чему. Все комфортно, удобно и наглядно.

ИТОГО

Великолепный порт замечательной приставочной игры. Стоит своих денег.

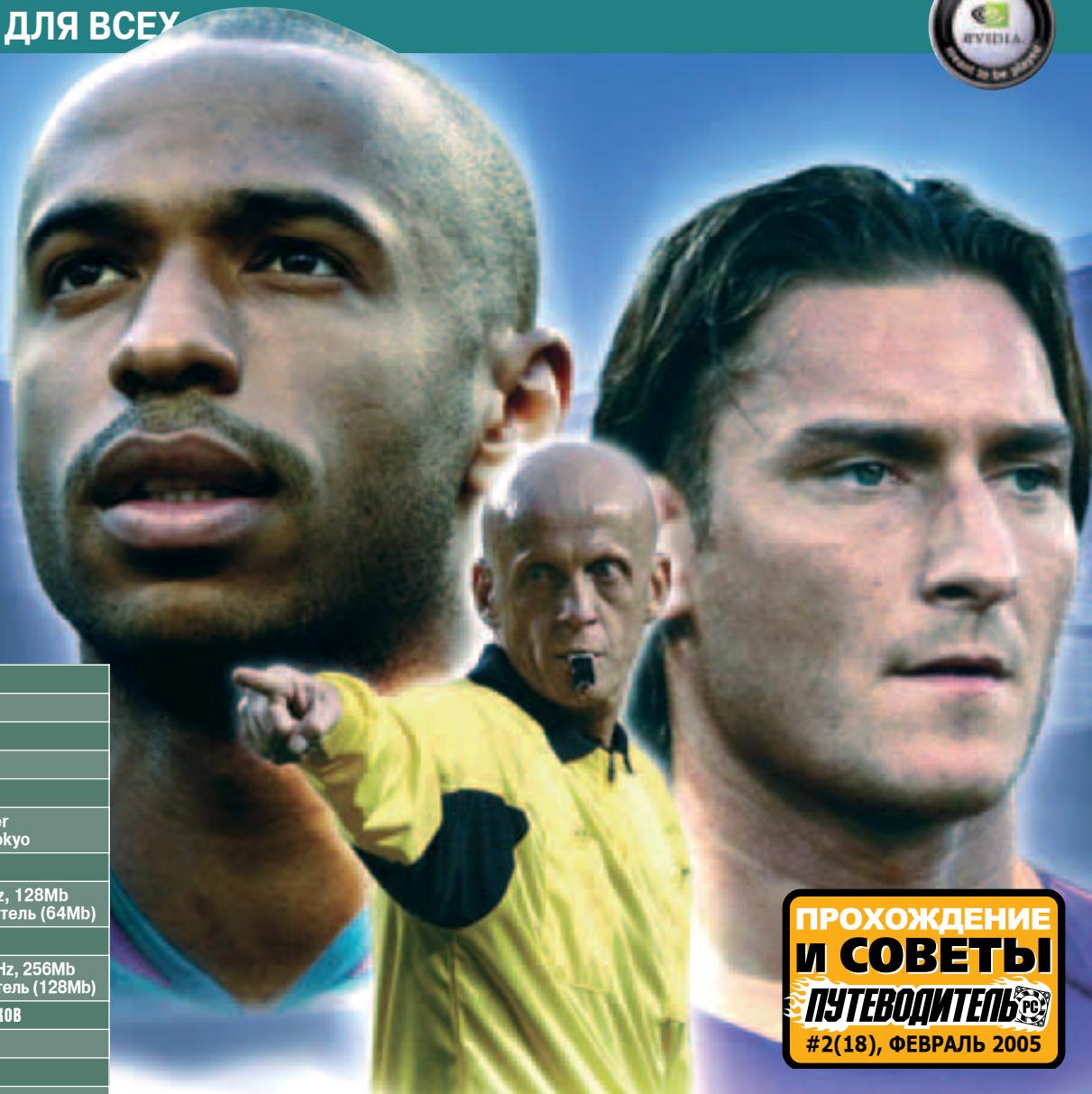
8.5

PRO EVOLUTION SOCCER 4

ХАРДКОР ДЛЯ ВСЕХ

ЗОЛОТОЙ
КУЛЕР

| | |
|--|------------------------|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| Sport | |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| Konami | |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| Konami Computer Entertainment Tokyo | |
| ■ | ПОЙДЕТ |
| Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) | |
| ■ | ПОЛЕТИТ |
| Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) | |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| До восьми | |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО СД |
| Два | |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.konamityo.co.jp/we/en/ | |



**ПРОХОЖДЕНИЕ
и СОВЕТЫ**
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
#2(18), ФЕВРАЛЬ 2005

■ Неподдельная радость и настоящий ужас на заднем плане.

■ По ним видно, что умрут за страну по первому зову.



KONAMI
COMPUTER ENTERTAINMENT
TOKYO

О КОМПАНИИ

■ Компания Konami была основана в г. Осака (Япония) еще в 1969 году. С тех пор она стала одним из крупнейших игроков на рынке видеоигр. Отношения Konami с PC начались относительно недавно, но с некоторыми играми, портированных Konami с приставки, ты хорошо знаком. Это, например, серия *Silent Hill* и *Metal Gear Solid*.

Текст: Илья Азар

Дорогой читатель! Наш журнал в моем счастливом лице имеет честь представить на твой суд лучший футбольный симулятор в этой планетарной системе! В очередной раз Konami со своим *Pro Evolution Soccer* (PES) приходит на уже, казалось бы, вспаханное EA Sports поле и побеждает. Мы не могли не отметить подобный, столь редкий в наше время героизм и не наградить PES нашим золотым куплером. А о том, что подвигло нас на такой шаг, ты узнаешь, если немного подождешь прежде, чем бежать в магазин, и прочтешь нижеследующий текст.

Миллионы людей по всему миру почитают футбол как языческое божество. Каждый из них уверен, что разбирается в игре лучше комментаторов с птичьими фамилиями и, тем более, любого другого заурядного болельщика. Все они по-своему видят футбол и то, как он должен выглядеть на экране монитора. Аналогичная ситуация в любом другом симуляторе, в котором моделируется какая-либо часть реального мира. В отличие от других игр, отдаваться многозначительной фра-

зой «А я так вижу!» не удастся. От разработчиков требуется обеспечить максимальный реализм. В то же время огромное количество потенциальных игроков дает возможность творцам сфальшивить — прибыль обеспечат туго на ухо и чутье. Каждый год EA Sports и Konami достаются с полки каждый свой футбол, стряхивают с него пыль и, чуть подретушировав недочеты, вновь отправляют игру в магазины. Разница только в том, что канадцы привычно напирают на графику, а японцы, к нашему удовольствию, на геймплей.

■ ВСТРЕЧАЮТ ПО ОДЕЖДЕ

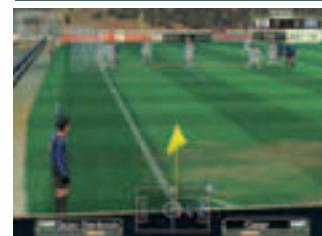
Визуальный ряд *PES* глаз, к сожалению, по-прежнему не радует. Если запустить новый продукт японских игрофелов сразу после *FIFA 2005*, то можно подумать, что перенесся сразу на несколько лет в прошлое. Графика мало изменилась со времен *PES3*, и в этом компоненте *FIFA* по-прежнему на голову впереди. Над PES же, напротив, работали, сдвинув

брови, суровые самураи. Приятно, что в Японии понимают: в футбол играют не только на идеально изумрудных полях, хотя увлеченность разработчиков полями с травой, подстиженной кругами, заставляет интуитивно насторожиться. С самой травой, кстати, что-то не то: она частенько рябит, вызывая неприятное ощущение в глазах. Модели игроков выполнены не столь качественно, а лица знаменитостей менее узнаваемы, и их не так много, как в *FIFA*. Учитывая, что обе игры идут на одном компьютере с равной склонностью, то самураям есть над чем работать. Зато в *PES4* есть такие милые детали, как носилки, на которых уносят травмированных игроков, или табличка с добавленными минутами в руках резервного судьи. Как это похоже на японцев! Милые трудяги-самураи...

■ НЕ ХВАТИЛО ЙЕН

Никуда не делясь и другой недостаток японского футбольного симулятора. В игре не хватает

■ НЕСТАНДАРТНЫЕ СТАНДАРТЫ



■ Несмотря на критику, Konami раз за разом оставляет неизменным свой вариант того, как должно выглядеть исполнение стандартов. Это единственный компонент геймплея в *PES4*, который вызывает нарекания. При пробитии штрафного или углового не предусмотрено прицела. Понятно, что в жизни игрок тоже лишь надеется пробить туда, куда намеревается. Но ведь неприятно делать подачу наугад, лишь полетит мяч.

Скрестим качественность сборки *FIFA* с реалистичностью геймплея *PES4*, и на выходе получим идеальный футбольный симулятор

Result

■ А после игры «Советский спорт», как обычно, выставляет оценки.

| Individual game records | | | |
|-------------------------|--------|-----|-----|
| INT | Rating | LAZ | |
| GK Toldo | 90* | 5.5 | 7.0 |
| DF Ivan Cordoba | 90* | 6.0 | |
| DF Materazzi | 51* | 5.0 | 7.0 |
| DF F. Cannavaro | 90* | 6.0 | 7.0 |
| MF Veron | 90* | 6.0 | 6.5 |
| MF Davids | 90* | 5.5 | 6.5 |
| MF Javier Zanetti | 90* | 5.5 | 7.5 |
| MF Pasquale | 90* | 5.5 | 7.0 |
| MF Dejan Stankovic | 90* | 5.5 | 6.5 |
| FW Martins | 90* | 5.5 | 6.5 |
| FW Adriano | 90* | 5.5 | 6.0 |

Confirm Back

■ West London Blue — это, как ты догадался, главная российская команда «Челси».

| West London Blue | | |
|------------------|--------------|--|
| GK | | |
| Cudicini | Position | |
| Ambrosio | Attack | |
| Cech | Defence | |
| Macho | Balance | |
| Makalambay | Stamina | |
| DF | Top speed | |
| R. Carvalho | Acceleration | |
| Terry | Response | |
| Paulo Ferreira | Ability | |
| Bridge | Dribble acc. | |
| Huth | Dribble sp. | |
| Gallas | S-Pass acc. | |
| Glen Johnson | S-Pass sp. | |
| | L-Pass acc. | |
| | L-Pass sp. | |
| | Shot acc. | |
| | Power | |
| | Shot tech. | |

Confirm Back



ет лицензированных команд и игроков. Полноту купить лицензию японцам удалось только в трех странах – Италии, Испании и Голландии. В чемпионатах

этих стран положение дел почти полностью соответствует реальности. Кроме них ты можешь поиграть в Англии, Германии и Франции. И вот тут, как и в PES3, начинается самое забавное. Игроков Kopati лицензировала – по крайней мере, все они носят настоящие фамилии, а названия клубов нет. При этом разработчики изловчились, как могли, чтобы максимально похоже называть команды. Так, «Манчестер Юнайтед» в игре зовется Man Red, а «Манчестер Сити» – Man Blue. Принцип понятен? К сожалению, игроки, которые играют в клубах под своими фамилиями, в сборные порой приезжают, уже сменив паспорта. Забавно, что практически единственные европейские сборные, игроки которых

носят вымышленные фамилии, играли на чемпионате Европы 2004 года в одной группе D (Голландия, Латвия, Чехия, Германия). Надо полагать, на последний квартет у Kopati не хватило юаней. Впрочем, если не жалко времени, все фамилии и названия можно поменять во встроенным в игру редакторе.

НЕКТО ЧИЗАЙОУАМОБИКИС

По традиции несколько слов о российских командах. Кроме обычной для подобных игр российской сборной в PES4 есть «Локомотив» и «Спартак». Все бы замечательно, но называются они L.Mossubann и Valdai. Это еще не все. Когда ты начнешь изучать составы, поймешь: это еще одна минигра. Отгадаешь одну фамилию, и все пойдет как по маслу. Вратарь Olkinmilov – это кто? Ба, это же Сергей Овчинников. Самое смешное, что в сборной – он и все остальные носят свою собственную фамилию. Но, друзья мои, я давно

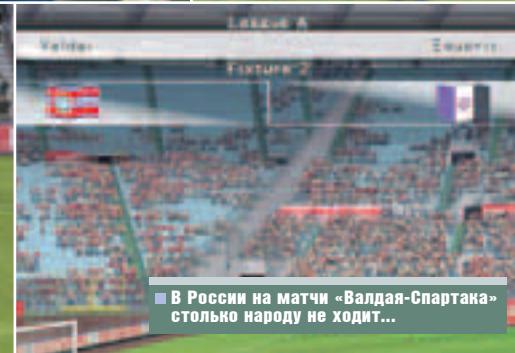


так не смеялся. Что может быть забавнее, чем разгадывать кто же такой Cizayouamobikis. Это тебе домашнее задание. Самое главное, не исправляй фамилии в редакторе – половина удовольствия от игры будет потеряна.

КАК НИ САДИСЬ

Нет в PES4 ни Лиги чемпионов, ни Кубка УЕФА. Зато есть режим карьеры (Master League), который, впрочем, очень странен и мне показался многим хуже аналогичного в FIFA2005. Странность заключается в том, что начать карьеру в каком-нибудь европейском чемпионате не получится (для этого есть режим League, но там у игроков нет ха-





рактеристик; по сути это чистый футбол). Master League – это полностью оригинальная разработка могучих умов из Konami. Все имеющиеся команды разделяются на два дивизиона и группы по восемь команд и играют долгий чемпионат с кубком лиги и рейтингом достижений. Безумная идея, замешанная на бездненке и сумасшествии. Есть тут и трансферный рынок (хотя и весьма кривоватый), и поиск талантов, но погружения в игру не происходит. Ведь это все – фантазия, причем больная.

ГЛАВНОЕ-ФУТБОЛ!

Наверное, ты уже забеспокоился, почему это я назвал в начале статьи PES4 – лучшим футбольным симулятором, а сам ее только критикую. Объясняю. Все перечисленные просчеты лишь оттеняют подлинную жемчужину игры. Уверен, ты играешь в компьютерный фут-

бол не ради режима карьеры или реалистичной системы трансферов – для этого существуют менеджеры. По части же самого игропроцесса FIFA 2005 вытирает вспотевшие руки о штаны и нервно закуривает сигарету. Друзья, здесь настоящий футбол! Нет сил описывать, как они бегают, как пасу-

В PES4 ты – творец каждой отдельной комбинации, и выигрыш каждого нового матча никогда не превратится в работу, отложенную до автоматизма

ФАКТЫ

3 лицензированных национальных чемпионата

2 презабавнейшие российские команды

21 вариант тактического построения команды на поле

2 разных кнопки отвечают за удар с игры и со стандарта

27 реально существующих стадионов

1 волосатый Войтех Ковалевский

| Team | Pt | W | D | L | GF | GA | F/A |
|-----------------|----|---|---|---|----|----|-----|
| 1 Atalanta | 3 | 1 | 0 | 0 | 3 | 2 | + |
| 2 Bourgogne | 3 | 1 | 0 | 0 | 2 | 1 | + |
| 3 Euphris | 3 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | + |
| 4 Valdai | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 Somesterrine | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 Getafe C.F. | 0 | 0 | 0 | 1 | 2 | 3 | -1 |
| 7 SC Heerenveen | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | -1 |
| 8 Willem II | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 2 | -1 |

РЕЦЕНЗИЯ | PRO EVOLUTION SOCCER 4



■ ИГРА В ИГРЕ

■ На самом деле в коробке с PES4 две игры вместо одной. Второй, помимо собственно футбола, является тренировочный режим. Именно я провел за разучиванием различных хитрых приемов и комбинаций жуткое количество времени. Каждый вид тренировки, а там их около пятидесяти, – это своеобразная мини-игра. Победить можно по достижении или определенной цели, или нужного количества очков. В общем, крайне весело.

ют. Все выглядит, а главное, чувствуется именно так, как нужно. Удары не уходят в молоко, как в FIFA2005, где каждый игрок в душе – **Василий Баранов**. Даже если ты не попадешь в створ ворот, мяч все-таки летит именно туда, куда ты задумывал, пусть и рядом со штангой или чуть выше перекладины. Другие игроки твоей команды грамотно открывают в свободных зонах. Искусственный интеллект сильно вырос, но при этом игра на высшем уровне сложности не кажется испытанием для небожителей, как в FIFA. Все возможно – надо только научиться пользоваться весьма полезными стеночками, обводками и другим приемам. Анимация футболистов выполнена на вы-

сочайшем уровне и создает эффект присутствия (с поправкой на качество – представим, что это трансляция из Самары). Есть великолепные повторы, разнообразие тактических схем и много чего еще. Нападающим доступно широкое разнообразие ударов, в том числе и элегантное перекидывание голкипера. Мячи могут залететь в ворота с любых позиций, а вратари не непогрешимы, как в FIFA. Эффект дежа-вю в этой игре не возникнет никогда. Ты – творец каждой отдельной комбинации, и футбол в PES4 никогда не превратится в работу, отложенную до автоматизма. А уж если в твоих руках фигура **Рональдиньо** или **Тотти**, то приходит время для настоящего искусства.

■ ГЕНЕТИЧЕСКИЕ ОПЫТЫ

Мой коллега, рецензировавший FIFA2005 два месяца назад, хоть и остался доволен игрой, но все же оставил запас в рейтинговой оценке: видимо, специально для PES4. Что ж, я не премину воспользоваться подарком. Это не идеальная игра. Все, что не касается самого матча, если и не провалено, то сильно уступает основному конкуренту. Скрестить бы качественность сборки FIFA с реалистичностью геймплея PES4, и на выходе мы бы получили идеальный симулятор. Но, как всегда, мечты остаются мечтами. А так это просто лучший хардкорный футбол на данный момент. Вот теперь беги в магазин!



■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 9.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.5

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 9.0

+ PES4 наилучше подошел к тому, каким должен быть настоящий симулятор футбола.

- Только шесть чемпионатов, маловменяемый режим Master League, проблемы с лицензиями.

ГРАФИКА ■■■■■ 7.0

+ Графика вполне съедобна, но пара баллов добавлена только за анимацию движений.

- Не прорыв и даже не стандарт по нынешним временам. Слабовато...

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■ 5.0

+ Кроме живого комментария отметить, пожалуй, нечего. К сожалению...

- Неинтересная синтетическая музыка в меню. Глюки в звуковом сопровождении матча.

ДИЗАЙН ■■■■■ 10.0

+ Как ты уже понял, к геймплею игры нет никаких претензий. Божественно...

- Видишь оценку?
То-то же...

УДОБСТВО ■■■■■ 9.0

+ Удобный и очень детальный внутриигровой редактор. Остальное тоже на уровне.

- Игры, разрабатываемые для приставок, всегда отличаются корявым интерфейсом.

ИТОГО

Играть в футбол еще никогда не было так захватывающе. Остановись, мгновенье!



■ Рональдиньо обыграл всю защиту «Реала» и напоследок обманул Насильяса.



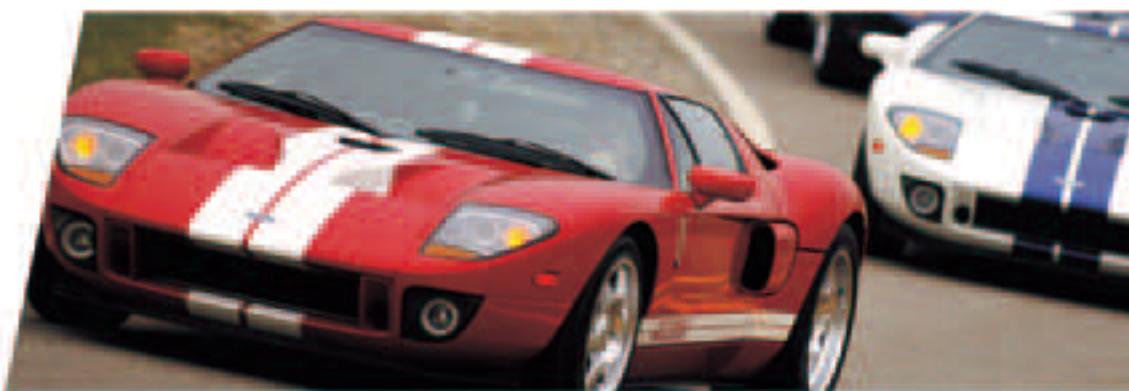
Мы благодарим наших партнёров за поддержку и участие в Гала-конференции: Ассоциация маркетинговых агентств и Фонд поддержки инноваций и технологий «Сколково», Министерство связи Российской Федерации, Телеком-реклама, Альянс РБК, Альянс РБК-Медиа, Альянс РБК-Маркетинг, Альянс РБК-Маркетинг, Альянс РБК-Маркетинг.



Toca

RACE DRIVER™ 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR



EVERQUEST II

ЭВЕРКРЭК: ДВОЙНАЯ ДОЗА



| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| ■ | MMORPG |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| ■ | Ubisoft |
| ■ | ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ |
| | Акелла |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | Sony Online |
| ■ | ПОЙДЕТ |
| | Процессор 2.8 GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, DirectX 9, T&L, pixel shading), LAN |
| ■ | ПОЛЕТИТ |
| | Через пару лет |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | Неограничено |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО CD |
| | Количество DVD: Два |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.everquest2.com |





О КОМПАНИИ

■ Sony Online – это отдельное подразделение гиганта Sony, которое в данный момент занимается поддержкой почти десяти MMORPG. *Star Wars Galaxies* и *PlanetSide* и вся серия *EverQuest* – это их работа. Sony Online в данный момент является, пожалуй, наилучшей профессиональной компанией, которая занимается MMORPG играми.

Текст: Эдди v2.0

До сих пор для многих игроков в нашей стране MMORPG – вещь малодоступная. Кому-то не позволяет окунуться в мир онлайновых радостей дохлее соединение с интернетом или его полное отсутствие. Кого-то смущает необходимость ежемесячной оплаты этого развлечения или способ этой оплаты – кредитная карта. А кто-то просто не может достать саму коробку с игрой. Так или иначе, онлайновые RPG до сих пор остаются для нашей страны экзотикой.

В то же время, где-то за океаном это развлечение уже давно захватило миллионы людей. Одна из самых популярных и известных MMORPG прошлых лет, *Ultima Online*, появилась в 1997 году. А вот, к примеру, старый-добрый *Half-Life* начал захватывать сердца геймеров лишь в 1998 году. Уже в 1999 в свет вышел *EverQuest*, который продался тиражом в несколько миллионов копий и стал, пожалуй, самой популярной онлайновой RPG. Так что выпуск второй части EverQuest – событие, масштаб которого сравним с релизом *Half-Life 2*. И если ты умуд-

рился пропустить целый пласт мира компьютерных игр, сейчас самое время наверстать упущенное.

■ PVP ИЛИ PVE

Все MMORPG можно условно разделить на несколько видов. Некоторые полностью ориентируются на PvP (игрок против игрока, Player versus Player), когда всю игру ты соперничаешь с другими геймерами. У других в разной степени совмещены PvP и PvE (игрок против компьютерных монстров). К примеру, в *Lineage II* тебе долго нужно развивать своего персонажа, убивая монстров, чтобы на высоких уровнях воевать с игроками. А вот в *EverQuest II* весь игровой процесс построен только на сражениях с монстрами. По большому счету, это обычная ролевая игра, только в огромном мире, без четкого сюжета и с огромным количеством других живых игроков. Как раз это и привлекает к ней миллионы геймеров со всего мира. Мир, по которому интересно даже просто бро-

дить, изучая новые места, виртуальная игра в профессию и мировоззрение своего персонажа, общение с другими игроками – вот главные составляющие успеха EQ II.

■ МИР НА ЛАДОНИ

Во второй части мир стал намного больше. На то, чтобы полностью изучить одну лишь стартовую локацию, тебе потребуется как минимум неделя. Если же выполнять все предлагаемые квесты, то занятие и вовсе может затянуться на месяц. А на то, чтобы обойти весь игровой мир, уйдет не меньше... Впрочем, зачем тебе это? Пытаться проходить EverQuest все равно бессмысленно, в этой Вселенной нужно ни много, ни мало – прожить жизнь.

Когда ты всего лишь смотришь на огромную карту мира EQ II, понимая, что только что был на ее микроскопическом кусочке, где-то в потаенных недрах твоей души просыпается какая-то сверхъестественная тяга к путешествиям. Просы-

■ НЕ ТОЛЬКО ONLINE

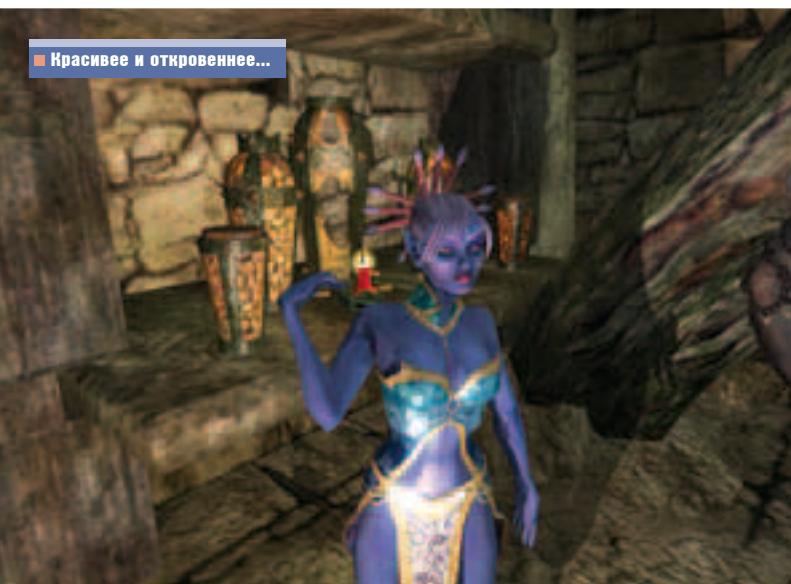


■ *EverQuest* – это не только игра. Помимо стандартной сувенирной продукции, компания Sony выпустила серию комиксов по мотивам игры, а сейчас собирается заняться и изданием книг. Ориентировочно, весной 2005 года на прилавках книжных магазинов появятся книги об EQ опытного в этом деле автора, Р. Эй. Сальватора (автор рассказов по мирам *Forgotten Realms* и *Star Wars*).

Время, проведенное за монитором, пролетает с огромной скоростью, а интерес к игре ничуть не угасает



■ Esta же кошечка в самых простых вещах. От уровня к уровню одежда становится все красивее!



■ Красивее и откровеннее...



■ БУДЬ ОСТОРОЖЕН



■ Случаев смерти, в которых косвенно виновата EQ, – огромное количество. Смерть от истощения из-за нескольких суток непрерывной игры, самоубийства из-за потери каких-то вещей в мире EQ, смерть маленьких детей из-за недосмотра родителей, которые слишком увлеклись игровым процессом... Таких историй очень много, так что не забывай делать перерывы и вообще не слишком увлекайся. Договорились?

пается и начинает тихо скрести-
тись в двери черепной коробки
и жалостливо ныть под ложеч-
кой. Хочется взять посох, от-
растить бороду и...

■ КЕМ СТАТЬ?

Разработчики приложили мас-
су усилий, чтобы тебе было
интересно играть за любую из
шестнадцати рас, от малень-
ких сереньких Крыс до огром-
ных Огров. Причем настраивает-
ся все, начиная с разреза
глаз и оттенка кожи и заканчи-
вая формой и расположением
ушей. Вариантов виртуального
 воплощения себя любимого
настолько много, что даже с
учетом количества игроков на
сервере, ты вряд ли сможешь
встретить своего двойника. А
ведь есть еще уникальные

одежда и оружие, также выде-
ляющие тебя из толпы.

■ С КЕМ БЫТЬ?

Конечно, бродить по такому
большому миру в одиночку
опасно и... скучно. Зачем, в
самом деле, все эти шутки с
внешностью, если никто их не
увидит. А в компании не только
веселей шагать, но и больше
шанс выжить в какой-ни-
будь передряге. Однако к вы-
бору компаний следует
подходить внимательно. Силь-
ная партия позволяет устроить
охоту сильных монстров, кото-
рые дают больше опыта и из
которых могут выпасть более
мощные предметы. Но в тоже
время, охотясь в компании не-
опытных игроков, ты можешь
живота своего не уберечь.

Смерть любого члена партии
штрафует единицами опыта
всю твою команду. Так что
будь внимателен при выборе
случайных напарников, а еще
лучше найди нескольких по-
стоянных друзей по охоте, на
которых можно положиться.

■ ПОЧТИ НАРКОТИК

Поверь, игра щедро одаривает
любознательных. Новые лока-
ции, новые противники, новые
вещи, новые квесты... Ты с ин-
тересом осматриваешь места,
где бываешь. Проверяешь, мо-
жешь ли ты победить вон того
большущего гада (или собира-
ешь других игроков, чтобы
сделать это вместе). Радуешь-
ся каждой новой полученной
вещи. С удовольствием выпол-
няешь игровые задания – не

■ Как настоящие.





потому что нужно, а потому что они на самом деле интересные. Твои коллеги по охоте становятся твоими друзьями. Время пролетает с огромной скоростью, а интерес к игре ничуть не угасает. Незаметно начинаешь жить вместе со своим персонажем там, по ту сторону монитора, отыгрывать свою роль в этом мире – маленькой Крысы-мага или огромного Огра с балалайкой в руках. Со временем перестаешь обращать внимание на цифры в счетах за телефон и

Интернет, забывать вовремя пообедать... Неспроста в народе это развлечение прозвали «эверкэком», ох неспроста!

НЕ ДЛЯ НОВИЧКОВ

Бряд ли EverQuest II подойдет тебе в качестве первого онлайнового опыта. Да и не для новичков он создавался. У этого

мира уже есть огромная армия фанатов, с лихвой окупавшая разработку любой сложности. Конечно, новичка на первых порах обхаживают различными подсказками, но сие для штата службы поддержки явно не самоцель. Другая жизнь в ином мире, друг – иначе никак. Что делать дальше, как завершить

Компьютер уровня Hi-End позволит тебе комфортно играть при настройках графики чуть выше средних

ФАКТЫ

16 рас на выбор, из них одна секретная

5 классов персонажей, доступных всем расам

1000 и 1 сайт, посвященный игре

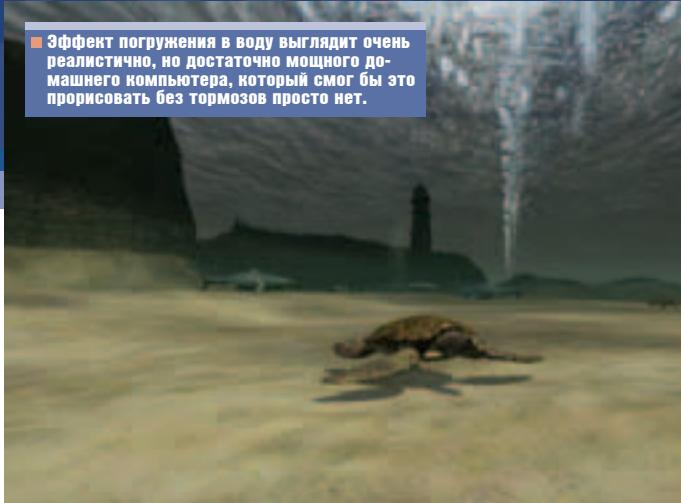
50 игровых золотых монет можно нелегально купить за \$219.99



Правильно подобранные компании – половина успеха.

Когда твой персонаж будет похож на эту девушку, большую часть игрового времени ты будешь просто выставлять себя на показ.





КАК ЭТО БЫЛО?

16 марта 2004 года цивилизованная часть человечества праздновала пятилетие *EverQuest*, а ее разработчики решили опубликовать статистику за эти годы. Вот наиболее интересные пункты:

- общий тираж проданных копий игры составил 2.5 млн.;
- игроки провели в мире EQ 184 тысячи человеко-лет;
- всего в базе игры содержится более 12 млн. персонажей;
- возраст игроков варьируется от 9 до 78 лет;
- площадь мира EQ составляет 560 кв. км, в нем проживают более миллиона NPC;
- из сорока тысяч уникальных предметов около трех тысяч так и не найдены;
- за пять лет существования игры исходящий трафик серверов составил 10 квадриллионов (10.000.000.000.000.000) байт.



этот квест, зачем нужна эта кнопочка и почему тебя так часто убивают – вопросов возникает очень много. Ответить на них поможет опыт в онлайновых играх или внимательное чтение форумов и сайтов об EQ. Запасись терпением и будь готов потратить максимум своего свободного времени на игру. Могут тебя отпугнуть и системные требования. Движок MMORPG должен быть актуальным на протяжении долгого времени. Поэтому то Sony и

поставила в EQII настолько высокую технологическую планку, что нынешние системы еле-еле справляются. Чтобы играть без тормозов даже с минимальными настройками, тебе нужна система, указанная в шапке к статье. Не меньше! Кстати, с некоторыми GeForce 4 EQII вовсе не запускается. Нынешний Hi-End компьютер (процессор больше 3GHz, пара гигабайт оперативной памяти и топовая видеокарта) позволит тебе комфортно бегать при настройках графики чуть вы-

ше средних. На максимальных игра обычно просто вылетает... С другой стороны, это хорошо, если ты собрался надолго поселиться в мире EQII. Ведь, нужно признать – красоты в игре почти что неземные. А вот к толщине твоего Интернет-канала EQII особенно не требователен. При большой нужде можно спокойно играть даже через обычное модемное соединение, при этом трафик расходуется со скоростью 2-5Mb в час.

HALF-LIFE 2 МИРА MMORPG

Чтобы тебе было совсем все понятно, скажу, что EverQuest II – это самый настоящий Half-Life 2 мира MMORPG. Все, кто интересуются жанром, ждали игру с нетерпением и уже давно и с огромным удовольствием в нее играют. Перед нами действительно одна из лучших MMORPG на данный момент. А поскольку Sony, как и Valve, профессионалы своего дела, ситуация вряд ли изменится в ближайшие годы. EverQuest II – это надолго. Если ты ищешь онлайновую RPG, где ты сможешь на самом деле жить, – ты уже знаешь, что тебе нужно.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.1

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■ 9.0

+ То, что на самом деле называется живым и разнообразным миром.
- Нужно потратить немало времени, чтобы во всем разобраться

ГРАФИКА ■■■■■ 7.0

+ Работа на перспективу, графика будет актуальна еще много лет.
- Твоя машина слаба для EverQuest II.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■ 8.0

+ В этой игре NPC говорят. Миллионы часов речи... Заслушаться можно.
- При этом не озвучены многие важные моменты вроде проявления эмоций.

ДИЗАЙН ■■■■■ 7.0

+ Дизайн локаций и зданий выполнен отлично, все очень красиво и стильно.
- А вот персонажи получились, к сожалению, намного хуже.

УДОБСТВО ■■■■■ 7.0

+ Полностью настраивается, хорошая реализация интерфейса квестов.
- Неудобный чат, постоянные экраны загрузки зон (и это в MMORPG!).

ИТОГО

Одна из лучших MMORPG на сегодняшний день. Завтра – лучшая!

9.0



Корсары III



Четыре великие морские державы прошлого ведут борьбу за господство в Карибском архипелаге. Желая заручиться поддержкой опытных мореходов и славных бойцов, губернаторы нанимают на службу корсаров. Встань на службу одной из стран или сделайся вольным головорезом. Тебя ждет огромный, живущий собственной жизнью и постоянно развивающийся мир, полный опасностей и приключений, зрелищные морские сражения, дни и месяцы нелегкого пути в погоне за богатством и славой. Исследуй бескрайние морские просторы Карибов, борись со штормами, бери на абордаж лучшие суда, захватывай и развивай собственные колонии - ты сам хозяин своей свободы. И если ты ловок и хитер, храбр и решителен - можешь не сомневаться: Архипелаг будет твоим!

РЕЦЕНЗИЯ | COLIN MCRAE RALLY 2005

COLIN MCRAE RALLY 2005

НАШ ПАРОВОЗ ВПЕРЕД ЛЕТИТ



| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| ■ | Rally simulator |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| ■ | Codemasters |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| ■ | Бука |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| ■ | Codemasters |
| ■ | ПОЙДЕТ |
| ■ | Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| ■ | ПОЛЕТИТ |
| ■ | Процессор 2.4+GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ |
| ■ | До восьми |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО CD |
| ■ | Один DVD |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.codemasters.com |



■ После Richard Burns Rally старт кажется аркадным.



■ Визуальная работа подвески – выше всяких похвал.



О КОМПАНИИ

■ Codemasters – команда финансовых гениев, появляющихся в нужное время в нужном месте. Помимо серии *Colin McRae Rally*, стартовавшей на мониторах в 2001 году, англичане знамениты в качестве разработчика и издателя благодаря *Dizzy*, вышедшей еще в 1987 году, *LMA Manager* и *Club Football*, не говоря уже об *Operation Flashpoint* и *TOCA Race Driver*.

Текст: Николай Макаров

Чтоб ты жил в эпоху перемен – говорили древние китайцы, желая оскорбить собеседника. Любой поклонник раллийных симуляторов согласится с беспепеляционностью данного высказывания. Когда власть в деревне меняется каждый час: то белые возьмут верх над красными, то наоборот, хочется уже, чтобы пришел лесник и всех прогнал. Вопрос только в том, как распределить роли между участниками.

■ ВРАГ У ВОРОТ

Будучи патриархами аркадно-симуляторного строительства (столь успешного, что **Codemasters** – чуть ли не единственная частная девелоперская компания, входящая в двадцатку самых крупных акул игрового бизнеса), гордые англичане не избежали кризиса самоидентификации. После «почти гениальной» **Colin McRae Rally 2.0** последовала феерическая и невнятная третья часть, которую вскоре на вахте сменила четвертая, похожая больше на жест вежливости за неувязку. Одним словом, все смешалось в лучших домах Лондона.

С появлением такого клыкас-

того конкурента, как **Richard Burns Rally**, преследующей меркантильные цели Codemasters стало уже неудобно выдавать свой продукт за локомотив ралли-симов. **Colin McRae Rally 2005** – жирная точка над «i». Свидетельство тому хотя бы индекс, обозначающий уже почему-то не порядковый номер в иерархии серии, а количество лет от Рождества Христова. Абстрагируясь от всяческих религиозных дел, заметим, что подобным приемом не брезгует лишь крайне ограниченная группа товарищей, обычно собирающихся на конвейере имитаторы спортивных мероприятий под крылом майджоров. Ралли – это ведь спорт? Вот и не обижайтесь...

■ НИ КОЛА, НИ ДВОРА

Сомнительный исход борьбы с другими участниками рынка раллийных симуляторов вынудил Codemasters принять ряд срочных мер, среди которых особняком держится тотальный геноцид физической мо-

дели. Это означает лишь одно: RBR (и даже *Xpand Rally*) по сравнению с CMR 2005 – безоговорочный хардкор. А сериалу имени Колина МакРэя придется довольствоваться какими-нибудь нелестным званием. Конечно, игра должна быть простой и понятной. Но с этим у пациента некоторый перебор. Начиная со второй части, серия последовательно деградирует, взяв курс на территириальные воды, где безраздельно властвует **Need for Speed**. Руль в CMR 2005 совсем не обязателен, для полностью ощущений лучше обойтись вообще без него. А ведь когда-то критики единодушно называли **CMR 2.0** одной из немногих игр, ради которых можно расстаться с трудовым рублем для приобретения баранки с педалями. Одним словом, освоить методы управления трехсотсильным болидом можно за минуту-две. Главное – не заснуть в процессе. Все просто. В симуляторах не бывает такого управления – чувствуешь себя водителем

■ КЛОУНЫ ОСТАЛИСЬ



■ Развитие серии с точки зрения реализма, по-видимому, остановилось навсегда. Страдает от нигилизма разработчиков не только физическая модель, но и фактическая часть. Количество этапов не соответствует их реальному количеству, не говоря уже о гонке в США, которую вы не встретите в реальном чемпионате. Та же участь постигла автопарк класса WRC. На подкуп раллийных команд, содержащих в неволе пилотов, у Codemasters в очередной раз не нашлось средств – приходится соревноваться с бандой каких-то оборванцев.

Это даже не CMR 03/04 с дикой избыточной маневренностью, железобетонными тормозами и инерцией паровоза «Братья Черепановы»



■ Blur – результат столкновения с деревом. Мозг не задет.





мусоровоза. Это потом оказывается, что вся физика низведена до уровня плинтуса. Но понапалу такой подход кажется более чем странным: фидбэк нечеткий, реакции вялые, а в околонулевой зоне зияет пропасть.

Как можно было предполо-

жить, за невнятным управлением скрывает кое-что похуже – физика изуродована до неизнаваемости. Это даже не **CMR 3/04** с дикой избыточной поворачиваемостью, железобетонными тормозами и инерцией паровоза «Братья Черепановы». Это – совершенно новый уровень, если смотреть с другого конца. Так и не научившись считать все четыре колеса, девелоперы плонули на это дело и изобрели болид-гироскоп. Поворачивается вокруг оси, и ладно. Главное – красив со стороны, паршивец. Едет, поднимает пыль; летит из-под колес галька; пилот вертит руль, штурман держит в руках «легенду». Игра должна быть красивой, и CMR 2005 полностью соответствует этому критерию. Ни RBR со своими хромыми деревьями, ни Xpand Rally с кислотной палитрой не в состоянии оспорить у детища Codemasters титул самого смазливого раллийного симулятора. Как бы ни

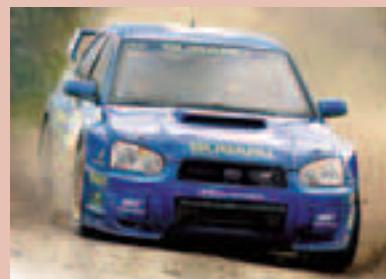
крошились у иных участников экономического соревнования стекла, ни отрывались бы двери, ни зеленела травка, у программистов и художников Codemasters графический движок получается лучше. На том и выезжают.

О ВКУСНОЙ И ЗДОРОВОЙ ПИЩЕ

И еще: игра должна быть разнообразной, как самая жизнь. Тут разработчики проявили тактическую хитрость – появился режим карьеры. Основное отличие его от привычного чемпионата состоит в том, что начинать приходится за рулем моноприводного пылесоса, пробиваясь в высшую лигу, минуя промежуточные классы. Нельзя сказать, будто наличие карьерной лестницы обернулось солидными дивидендами геймплею, но лишним оно не будет. К тому же никуда не делись привычные состязания: чемпионат, этапы на выбор и, конечно, много-

НОВЫЕ ВЕРШИНЫ

Colin McRae Rally уже второй год – не более, чем громкий бренд. Колин МакРэй, похоже, окончательно завязал с раллийными гонками и переключился на ралли-рейды. В прошлом году его результат на Nissan Pickup в знаменитой гонке «Париж–Дакар» был более чем скромным – 20-е место. Однако менеджер команды Фред Галлахер публично восхищался водительскими способностями МакРэя, заявив, что «такого яркого дебюта еще не видел». Поживем – увидим. В этом году «летучий шот-



ландец» намерен победить. Возвращение же в классическое ралли в качестве пилота Subaru или Skoda пока является не больше чем слухом.

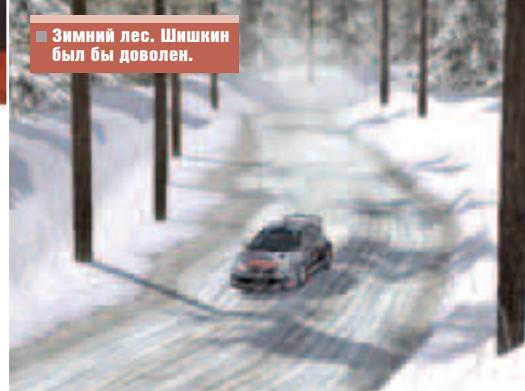
CAR SELECT.



Настройки – сама простота.



Зимний лес. Шишкин был бы доволен.





пользовательский режим. В качестве меню нам предлагают традиционный набор блюд, принятых в любом приличном заведении: большой выбор болидов на вкус и цвет, апгрейды и настройки. Наконец, в распоряжении движка – роскошная визуальная система повреждений.

С последней все ясно. Выглядит, по крайней мере, лучше, чем у других. Лирики будут доволны, физики могут переворачивать страницу, поскольку количество и качество настроек с апгрейдами со временем четвертой части не явилось объектом вмешательства со стороны разработчиков. Поговорим об автомобилях.

Хорошая новость: с самого начала никто больше не заставляет нас ездить исключительно на Ford Focus WRC. Доступны все болиды, за исключением тех, что скрыты от глаз до первых побед в чемпионате. Логично, ведь Колин МакРэй, наконец-то доживший в игре имени себя до краткой биографической справки, больше не участвует в мировом первенстве. Кое-какой порядок в виртуальном чемпионате Codemasters навели: теперь вам не удастся щеголять в классе WRC на Fiat Punto Super 1600. Хотя красоваться там же за рулем Audi A3 с 3,2-литровым мотором – тоже цирк на механи-

ческой тяге. И где только такие кадры готовят?

■ ИТОГО

Печально, но Codemasters уже и не пытаются подыгрывать серьезно настроенному меньшинству. CMR 2005 – продукт, в котором сконцентрированы самые передовые маркетинговые решения, способствующие массовому отъему денег у несознательной части населения. В сумме слагаемые равносильны не самой плохой аркадной гонке. Если для полного счастья вам именно такой и не хватает, смело протягивайте продавцу накопления – игра того стоит. Для остальных, увы, есть повод задуматься.

■ ФАКТЫ

- 300** раллийных трасс
- 30** лицензированных автомобилей
- 9** стран, в которых проходят гонки
- 8** раллийных этапов



■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.5
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 5.8

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Лучший способ опробовать раллийную машину в деле, не рискуя здоровьем.
- Если хочется горячего, вы не по адресу.

ГРАФИКА

+ Самый красивый раллийный симулятор. Точка.
- Если бы не разработка сразу для нескольких платформ, было бы еще лучше.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Звучит и играет в лучших традициях серии.
- Какие-то диверсанты установили глушители на ряд болидов.

ДИЗАЙН

+ Круто. Стильно. Современно.
- Не обнаружено.

УДОБСТВО

+ Сел, да поехал – какие тут вообще могут быть вопросы?
- Руль и прочие профессиональные навороты в руки лучше не брать.

ИТОГО

Простая и красивая игра, способная увлечь тебя на день-другой – не больше.

8.0

PAINKILLER: БИТВА ЗА ПРЕДЕЛАМИ АДА

ПЕРЕВАЛОЧНЫЙ ПУНКТ



**ПРОХОЖДЕНИЕ
И СОВЕТЫ**
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
#2(18), ФЕВРАЛЬ 2005



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский



■ Парень потерял голову. Вон она в аквариуме у него на плечах плавает.



■ Пираты, совершенно не обламываясь, стреляют из пушек. По одной на каждую руку.

| | |
|---|---|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | First-Person Shooter |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| | Dreamcatcher |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| | Акелла |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | People Can Fly |
| ■ | ПОЙДЕТ |
| | Процессор 1.7MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L) |
| ■ | ПОЛЕТИТ |
| | Процессор 2.8MHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading) |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | До 16-ти |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО CD |
| | Два |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.painkillergame.com |

Признаюсь, во вступлении к статье мне очень хотелось расписать весь мой восторг относительно оригинального *Painkiller*. Еще раз вкратце описать зудодобилительный игровой процесс и всю ту бурю чувств, которая охватывала меня во время игры в это потрясающее мясо. Но ты и без меня знаешь, насколько хороша была первая часть. А теперь тебе предстоит узнать, что из себя представляет свеженький аддон к лучшему мясному шутеру 2004 года, и почему мне показалось, что разработчики в данный момент заняты созданием полноценного продолжения *Painkiller*.

Итак, *Painkiller: Battle out of Hell*. Название определяет местный сюжет, еще более

бредовый (в хорошем, конечно, смысле), чем в оригинальной игре. Из ужасно сделанных видеороликов (главный герой стал еще больше похож на бомжа из ближайшей подворотни, губы у персонажей двигаются совершенно независимо от произносимых ими слов, да и особого экшена в видео не наблюдается) мы узнаем, что место Люцифера занял другой демон, и теперь нам предстоит надрать очередную инфернальную задницу. Все просто и незатейливо: как раз для того, чтобы не отвлекать нас от любимого процесса уничтожения сотен адских тварей.

■ ВСЕ НАЧАЛОСЬ В ДЕТСКОМ ДОМЕ

Определенно, начало игры не вызывает большого оптимизма. Сначала жуткая заставка, а потом первый уровень – заб-

рошенный детский дом, живо напоминающий психушку из оригинальной *Painkiller*. Удивление вызывают прежде всего здешние монстры – на убийство одной из этих тварей приходится потратить 3-4 кола! Нет, ну где это видано, чтобы рядовому монстру из мясного шутера приходилось уделять столько внимания? Крепкие противники определенно не способствуют атмосфере непринужденного и стремительного рубилова. К счастью, уровень умудряется неожиданно быстро закончиться, и за ним следуют уже более сбалансированные и подходящие под стилистику оригинала карты. Из запомнившихся: разрушенный Ленинград, наводненный дохлыми фашистами и советскими комиссарами пополам с танками, и Колизей, заставляющий нас (где ж это видано!) тратить драгоценные минуты нашего времени на аркадные прыжки с платформы на платформу. Определенно, стремясь внести в игровой процесс нечто новое, разработчики на-

По военному Ленинграду между мертвыми фашистами и солдатами-красноармейцами важно шествуют комиссары



О КОМПАНИИ

■ People Can Fly (основана в 2002 году) до выхода *Painkiller* была никому неизвестной польской командой разработчиков. Однако после выхода этого монстра сразу оказалось, что с ней все не так просто: в ее состав входят люди, приложившие руку к *Gorky-17* и вообще работающие в игровой индустрии с 1992 года.



ты, все остальные враги сделаны на славу. В том же доме нас ждут два накрытых простыней малыша, один на плечах у другого. Подойдя к игроку, они пугают его тем, что взрываются к чертям собачим, прихватывая при этом значительную часть здоровья. А вот по военному Ленинграду рядом с мертвыми фашистами и солдатами-красноармейцами важно шествуют здоровенные живучие комиссары, вооруженные пистолетами с калибром артиллерийского орудия. В секретной лаборатории, помимо всего прочего, нас ждут сексапильные медсестры со шприцами, «всего один укольчик» которых способен значительно испортить твоё

здоровье. Нет, честное слово, монстров из «Битвы за пределами Ада» можно описывать сколько угодно: сразу чувствуется, что разработчики уделили им большое количество буквально отеческой любви.

■ ОГНЕДЫШАЩИЙ ПИСТОЛЕТ

Любовь же, но несколько другого рода, проявим к монстрам и мы, щедро пичкая их боеприпасами из нового оружия. Первый ствол – внебрачный сын пистолета-пулемета и огнемета. Очень приятная штучка, как на дальних дистанциях (пускай пистолет-пулемет и стреляет только очередями, зато убойность его внушиает

ФАКТЫ

10 новых уровней

1 уровень открывается на повышенной сложности

2 внутриигровые заставки крайне удручают

1 новый вид оружия зажигает по-взрослому

1 поездка на сумасшедших американских горках



пишали в него совершенно неуместные элементы. Ну да Бог с ними, благо встречаются они нечасто.

■ ФРЕДДИ КРЮГЕР ОТДЫХАЕТ

При работе над монстрами разработчики, как обычно, отянулись на всю катушку. Не иначе, как запас галлюциновиков у **People Can Fly** пока еще не иссяк. Не считая тех злосчастных крепких детишек из детского дома, выдерживающих прямое попадание грана-

БОССЫ

■ *Battle out of Hell* разработчики продолжили не очень добрую традицию создания боссов, догадываясь о способе убийства которых очень и очень непросто. Типичный пример: на арену местного Колизея выходит здоровенная тварь, которую ни в какую не берут наши стволы. А посредине арены стоят кресты, у подножия которых горят костры. Так вот, следуя логике разработчиков, чтобы получить возможность наносить повреждения боссу, мы должны сначала потушить все костры. СВОИМИ ВЫСТРЕЛАМИ! Нет, ну как до такого, будучи не в состоянии алкогольного или наркотического опьянения, можно додуматься? Второй мини-босс вызывает примерно те же эмоции.

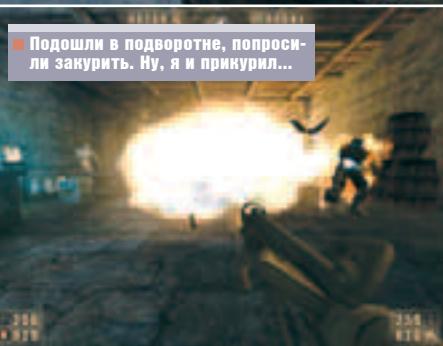


■ На ленинградском уровне разработчики вволю надругались над шутерами по мотивам Второй мировой.

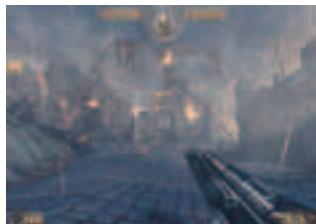
■ Эти Американские горки явно строились в расчете на мощный вестибулярный аппарат.



РЕЦЕНЗИЯ | PAINKILLER: БИТВА ЗА ПРЕДЕЛАМИ АДА



■ ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ



доверие), так и в ближнем бою – здесь огнемет моментально готовит из врага хорошо прожаренного монстра с кровью. В качестве бонуса присутствует возможность отстреливать баллончик с горючим газом в сторону противника, а затем подорвать его при помощи пистолета-пулемета. Фейерверк не хуже, чем на Новый год!

А вот второй ствол, скажу честно, прочно занял место в моем сердце, спихнув оттуда миниган, спаренный с ракетницей. Милая штучка в основ-

ном режиме огня выпускает во врага сразу несколько деревянных кольев, хотя и не столь здоровых, как в коломете, но зато летящих по прямой траектории и способных захватить нескольких монстров сразу. В качестве дополнительной навески выступает оптический прицел – на дальних дистанциях пушка творит чудеса. Особенно хорошо здесь альтернативный режим огня: по мановению волшебной мышки из-под ствола выпускаются шесть гранат, обладающих нехилой разрушитель-

ной силой и с легкостью отскакивающими от естественных препятствий. Поверь, лучшего средства для уничтожения группы врагов просто невозможно придумать. Не забыли разработчики и о введении новых карт черного Таро, за которые, как обычно, придется выполнить одно из заковыристых условий, вроде превращения в демона точно пять раз за уровень или убийства абсолютно всех врагов.

■ ФИНТИФЛЮШКИ

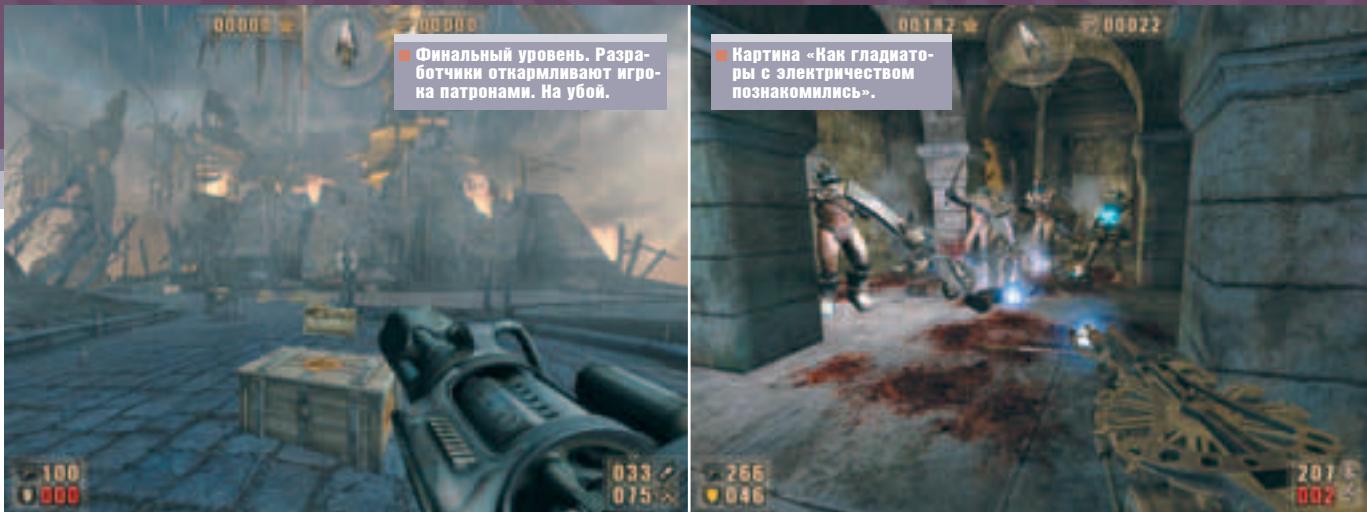
Вот над чем разработчики хорошо поработали, так это над графикой своей игры. Хотя движок у нее и остался прежним, наворотов в нем – видимо-невидимо. В итоге и без того достойная восхищения

Определенно, стремясь привнести в игровой процесс новое, разработчики напихали в него совершенно неуместные элементы

■ Т-34 - он и в Аду настоящая машина смерти

■ Вот такие в местном приюте воспитатели.

■ «Призрак дома на холме» отдыхает.



игра стала еще лучше благодаря новым спецэффектам и использованию на полную катушку возможностей самых современных видеокарт. Тем не менее, количество полигонов в кадре уже не так впечатляет, (*Half-Life 2* и *Doom 3* нас явно избаловали), да и анимация иногда немного не радует. К сожалению, навороты стоят немало – игра умудряется тормозить даже на самых современных компьютерах. Если ты не являешься счастливым обладателем видеокарты с 256 мегабайтами оперативки, часть графических опций придется отключить.

Со звуком все осталось на прежнем, достаточно высоком уровне, разве что с музыкой разработчики перемудрили. Вместо общего тяжело-металлического стиля для всей игры они написали для каждой карты свою тему, причем теперь

ПРЕЕМНИК ЛЮЦИФЕРА

Что и говорить, новый Владыка Ада успешно разбитому нами в *Painkiller* Люциферу и в подметки не годится. И антураж его жилища совсем не тот (последний уровень *Painkiller* я до сих пор вспоминаю с благоговением), да и убить его куда как проще. Хотя, честно говоря, для этого тоже надо знать способ. И дойти до него можно исключительно опытным путем, теряя собственную кровь. Ой, я чуть не проговорился! Тем не менее, повышенная простота убийства финального босса не может не радовать – с дедушкой Люцифером мне в свое время пришлось играть в смертельные пляски не один десяток минут. Алистар в этом плане гораздо милее и податливей.



превалирует не очень-то выразительная электроника. Из общего ряда выделяется геройский гимн СССР на карте «Ленинград» и глупая музыка на уровне, представляющем собой адскую версию Парка Культуры имени Горького.

МЕНЬШЕ МЯСА

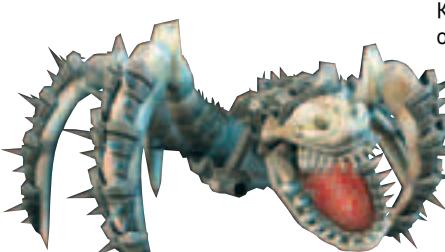
К сожалению, в сравнении с оригинальной игрой «Битва...» смотрится несолько тускловато. Вроде бы, ничего существенного в игре не изменилось: ни добавилось, но и не прибавилось. Те же сумас-

шедшие монстроузные создания, та же беззаботная ярость – ан нет. Нет уже былого задора. Видимо, во время разработки аддона мысли ребят из People Can Fly витали где-то в другом месте.

Хочется искренне надеяться, что мысли эти витали где-то в районе *Painkiller 2* – полноценного продолжения, не испорченного отсутствием внимания к деталям. А *Battle out of Hell* запишем в разряд способов «срубить еще немного бабла». Ну и фанатов оригинальной игры она тоже порадует – на безрыбье-то.



| ТОЧКА ЗРЕНИЯ | |
|------------------|-----|
| GameRankings.com | 8.1 |
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 8.1 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 7.9 |



Адская версия Ленинграда впечатляет.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Иногда мы снова рубим монстров так, как делали это в *Painkiller*.

- Бывает это реже, чем хотелось бы. Продолжительность игры никакая.

ГРАФИКА

+ Отличная работа проделана над движком, и без того достаточно сильным.

- Суровые системные требования, мессами наблюдается нехватка полигонов.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Все рычит так, как и должно рычать, стреляет как и должно стрелять.

- Музыка не вставляет совершенно. Часть звуков немного бледновата.

ДИЗАЙН

+ Адские грибы, которые едят разработчики, все еще несут им вдохновение.

- Трудно к чему-то прикопаться. Разве что сюжет лучше было убрать.

ИНТЕРФЕЙС

+ Все просто, удобно, под рукой. Так, как нужно в хорошем мясном шутере.

- Иногда возникают проблемы взаимопонимания с компасом. Но это мелочи.

ИТОГО

Неплохой аддон, не дотягивающий до оригинала, но все еще веселый.

7.5

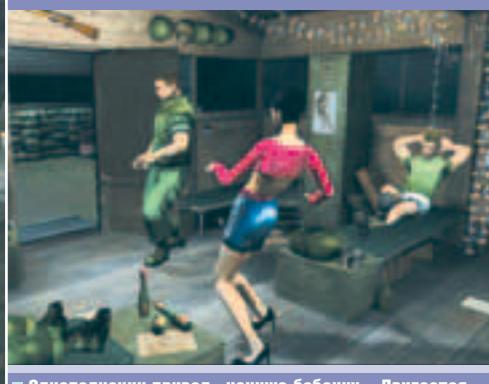


MEN OF VALOR

СТРАННАЯ ВОЙНА



■ Ты серьезно полагал, что на этот раз по тоннелям ползать не заставят?



■ Однополчанин привел «ночную бабочку». Двигается она еще хуже, чем выглядит.

Текст: Иван «Tordosss» Закалинский

| | |
|-------------------------------|---|
| ЖАНР ИГРЫ | First Person Shooter |
| ИЗДАТЕЛЬ | Vivendi Universal Games |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Софт Клаб |
| РАЗРАБОТЧИК | 2015 |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1.5MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, Pixel Shading) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2.8MHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, Pixel Shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | 16 |
| КОЛИЧЕСТВО СД | Четыре |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.menofvalorgame.com |

Сочетание цифр «2015», стоящее в названии команды разработчиков, надолго запомнилось нам благодаря фееричному шутеру по мотивам Второй Мировой войны – *Medal of Honor*. Безо всякого преувеличения можно сказать, что это был настоящий символ шутеров от первого лица, положивший начало целой серии игр-подражателей. И от нового проекта 2015 – *Men of Valor* – все ждали продолжения банкета. Вволю навоевавшись в здешних густых вьетнамских джунглях и перебив не одну сотню вьетконговцев, могу сказать сразу: второй *Medal of Honor* мы не получили.

Но сразу обо всем говорить в начале статьи не принято. Лучше начнем с того, что главный герой в игре – афроамериканец. Странно, что,

следуя канонам американской политкорректности, разработчики не сделали его еще и гомосексуалистом (Или больным СПИДом, инвалидом и престарелой женщиной – прим. ред.). Впрочем, пошутили – и хватит. Наше дело – пройти вместе с ним весь срок военной службы во вьетнамском аду, пережив не одно сражение и написав кучу трогательных писем домой. Именно они и представляют собой брифинги перед миссиями. Нельзя сказать, чтобы переписка нашего протеже и его родителей совсем не добавляла игре атмосферности, но и особому погружению она не способствует.

ОТ НАЧАЛА И ДО КОНЦА
Плохое впечатление игра умудряется произвести уже в обучающей миссии: нас везут через военный лагерь на че-

то, что напоминает телегу с рулём, за которым сидит старателю кривляющийся солдат. Серьезно, надо видеть, как он сгибается пополам, поворачивая руль то вправо, то влево. По прибытии на место легче не становится – разработчики не потрудились прикрепить к обучающей миссии хотя бы голосовое сопровождение, ограничившись сухим текстом, заставляющим здесь пригнуться, тут пострелять, а там кинуть гранату. И такое посредственное отношение к игровому процессу наблюдается в течение всей здешней кампании. Взять хотя бы напарников. Они могут поорать, пострелять во врагов, даже убить какого-нибудь неудачливого вьетнамца. Но лучше всего у них получается пугаться под ногами при отходе, загораживать линию обзора и успешно прятаться от вражеских пуль за твоей спиной. Честное слово, на фоне здешних морских пехотинцев полудикие вьетнамские партизаны смотрятся членами отряда специального назначе-

**ПРОХОЖДЕНИЕ
И СОВЕТЫ**
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
#2(18), ФЕВРАЛЬ 2005

Чаще всего ты будешь плакать от одного гениального решения разработчиков: враги респавняться из ниоткуда



2015

О КОМПАНИИ

Первым проектом компании 2015, основанной в 1998 году, стал адд-он *Wages of Sin* для отличной игры *Sin*. После этого ребята из Оклахомы на некоторое время затихли, чтобы затем преподнести общественности незабываемую *Medal of Honor*. Теперь же в их послужной список добавилась еще и *Men of Valor*.



ния. Они никогда не спешат высовываться из-за укрытия, стараются перезаряжать оружие только в безопасном месте и вообще всячески имитируют высшую мозговую деятельность. Хотя и их интеллект зачастую заставляет игрока плакать.

ВДРУГ ОТКУДА НИ ВОЗЬМИСЬ...

Но чаще всего ты будешь плакать от одного гениального решения разработчиков: враги распавляются из ниоткуда. Если ты думаешь, что во-он по той полянке можно будет спокойно пробежать, ты ошибаешься. Стоит тебе наступить ногой на предусмотрительно оставленный триггер, как из непроходимых для тебя кустов-стен полезет волна вьетконговцев. Причем зачастую появление одного из этих мильных узкоглазых парней перед

носом ведет к твоей скоропостижной смерти – очередь из РПД быстро прерывает жизненный цикл игрока. С этим жутким фактом можно было бы примириться, если бы... барабанная дробь!... разработчики не запретили сохраняться во время миссии!!! Конечно, в наличии есть авто-

сейвы, но их настолько мало, что хочется рыдать. Нет, правда, это настоящий кошмар: вокруг тебя постоянно распавляются враги (да-да, в некоторых моментах на тебя будут бесконечно сыпаться вьетконговцы, пока ты не сделаешь то, что от тебя требуют разработчики), здоровье утекает со скоростью света, тупые однополчане мешают отступать из-под огня противника, а ближайший автосейв был так давно...

Честное слово, обычно такие искусственные способы нагнетания атмосферы, как отсутствие сейвов и постоянный распав врагов, говорят об отсутствии у разработчиков спо-

ФАКТЫ

5 больших военных операций

1 бой будет происходить в городе

500 одинаковых вьетнамцев станут твоими жертвами

4 ствола за раз может нести главный герой

2 смерти выглядят довольно потешно

1 дот способен стать кошмаром игрока

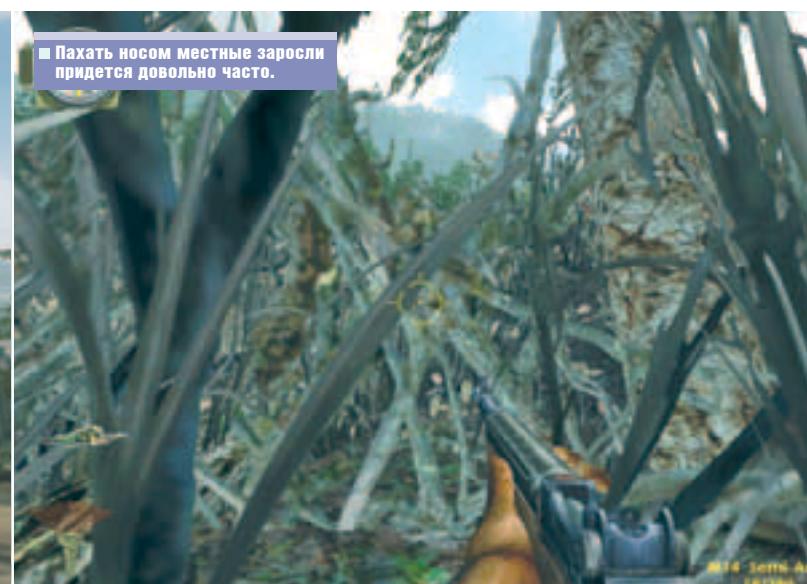
**ВЫСТРЕЛЫ ИЗ НИОТКУДА**

Мягко говоря, оригинальное решение приняли разработчики для еще пущего нагнетания атмосферы боевых действий. Когда я в первый раз заметил, что по мне настойчиво стреляет враг, которого было совершенно не видно, я для остротки выпустил в его сторону очередь из автомата и спасал произошедшее на собственный глюк. Но со временем на мои плечи обрушилась ужасная истинка: разработчики намеренно размещают на уровнях таких невидимых стрелков, просто для того, чтобы создать атмосферу нахождения под постоянным обстрелом! Убить несуществующих врагов невозможно, и пропадают они только после того, как игрок покидает неблагоприятную зону.



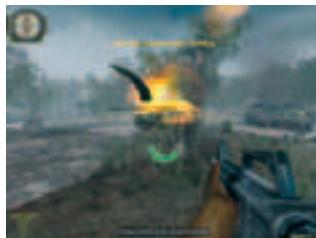
■ Под такими скринами принято писать что-то об утре, напалме и его запахе.

■ Пахать носом местные заросли придется довольно часто.





■ ОБЫСК ТЕЛА



■ Еще одно спорное решение разработчиков – заставить игрока обыскивать тела врагов. Теперь для добычи патронов или вкусной аптечки приходится тратить две-три секунды над трупом ворога, хлопая его по карманам. Реализм, конечно, но можно поймать две-три лишних пули.

собностей заставить игрока попотеть другими способами. Такое ощущение, что будто не эти парни сделали в свое время *Medal of Honor*.

■ ИГРАЕМ В КУКЛЫ

Эта игра тщательно пытается показаться нам атмосферной, реалистичной и интересной. Не спорю, иногда ей это удается. Когда ты, проклиная все на свете, ползешь через густые заросли травы, чтобы обозначить дымовой шашкой вьетконговский ДОТ, надеясь, что на тебя не выскочит

очередной противник; когда ты щедро рассыпаешь пули в голову набежавшей стае вооруженных партизан; когда ты расстреливаешь из станкового пулемета наступающие силы врага, ты думаешь, что не так уж все и плохо. Но потом все снова встает на круги своя: те же линейные и неинтересные уровни, та же проблема с сейвами и все такие же проклятия в адрес появляющихся прямо за спиной врагов.

С погружением в мир игры тоже проблемы: никакого участ-

ия в жизни персонажей не чувствуешь, на смерть однополчан реагируешь совершенно спокойно (кстати, они погибают только по ходу сюжета), да и вообще, в этом плане *Vietcong* до сих пор остался недостижимым идеалом войны во Вьетнаме.

По ходу действия наблюдаются ссылки на знаменитые фильмы о не менее знаменитом конфликте, но особых эмоций они не вызывают, красок в общую блеклую картину незамысловатой стрельбы по мишениям им добавить не под силу.

■ КАКОЙ ДВИЖОН!

Единственная часть игры, по которой практически нет нареканий, – это графика. Све-

Никакого участия в жизни персонажей игры не чувствуешь, на смерть однополчан реагируешь совершенно спокойно

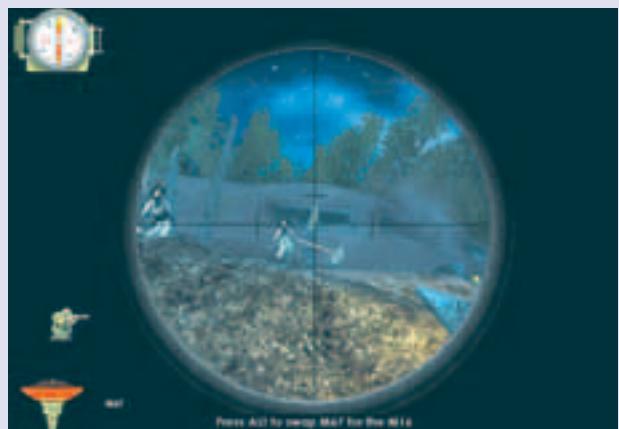




жая версия Unreal Engine, значительно доработанная и улучшенная разработчиками, выдает очень красивую картинку. Каждый элемент игры смотрится богато – начиная с густой зелени джунглей и заканчивая ревущим пламенем, над которым поднимается жаркое морево. Все модели в игре выполнены на высоком уровне, много сил было затрачено на спецэффекты, а вот анимация, конечно, могла бы быть и лучше. Довольно часто наблюдаются совсем не жизненные дергания, повороты на месте без лишних движений и пропажа кадров анимации. Кстати, джунглям бы тоже не помешало побольше жизни: максимум, на что здесь стоит рассчитывать, – это мерное покачивание травы и кустарников на ветру да эпизодические полеты птиц. Опять таки, сравнение с Vietcong здешние джунгли выдерживают только благодаря высокой четкости текстур и впечатляющему количеству полигонов в кадре. Расстраивает и крайнеrudimentarnaya fizika – все-таки грамотно реализованные законы Ньютона уже стали стандартом игростроения.

ВАШЕ ЗДОРОВЬЕ!

Нынче в моде изощрения над системой очков жизни игрока. Разработчики из 2015 тоже решили не стоять в стороне от новых веяний девелоперской мысли. Они предложили свой взгляд на стандартный игровой лайфбар. Теперь при ранении игрок получает два типа повреждений: постоянные (лечатся только аптечками) и временные (лечатся нажатием и удержанием определенной кнопки). Если вовремя не убрать временные повреждения, игрок истечет кровью. Много неудобств процесс лечения не вызывает, разве что прицеливаться во время перевязки игрок не сможет.



Кстати, говоря о графике, нельзя не упомянуть здешнюю воду: эта шедеврная красавица привлекает взгляды не только грамотными отражениями, но и своим необычным цветом, как нельзя лучше передающим цвет мутных рек Вьетнама. Звук очень приятный: красивые, бархатистые и оригинальные звуки выстрелов, хорошо поставленные голоса актеров, эпизодически звучащий рок того времени. Хотя звуков окружающей среды могло быть и побольше, да и баса многим эффектам явно не доложили.

Честно говоря, 2015 нас расстроили. Конечно, ожидания шедевра – штука опасная. Но хотя бы крепкую и качественную игру мы получить рассчитывали. А вместо этого вышел сердняк, который вытягивает исключительно отличная графика и качественный звук. В него вполне можно играть, пускай время от времени это и требует от нас усилий, за них можно достаточно неплохо провести время, но на место в нашей памяти игра претендовать не сможет. И хватит



| ТОЧКА ЗРЕНИЯ | |
|------------------|-----|
| GameRankings.com | 7.7 |
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 7.7 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 6.6 |



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 6.0

- + Интересность на уровне среднестатистического «шутера на одну ночь».
- Проблемы с respawnом, системой сохранения и интересностью миссий.

ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Потрясающие спецэффекты, качественные модели, красивые сочные джунгли.
- Отсутствие нормальной физики, огнихи анимации, часть текстур размыта.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Уровень определенно выше среднего, красиво стреляет почти все оружие.
- Джунглям не помешали бы сторонние звуки. Музыки очень мало.

ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 6.0

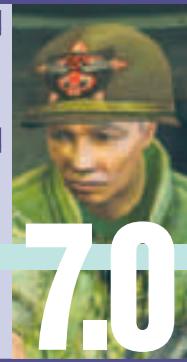
- + Налицо попытка создать впечатление живого и комплексного мира игры.
- Попытка плохая. Создается впечатление игры в пластиковых солдатиков.

ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■■ 7.0

- + Сел – и начал играть. В общем и целом, интерфейс стандартно-шутерский.
- Часто сменяется оружие.
- Часть функций этой игре ни к чему.

ИТОГО

Серо, уныло и невыразительно. Определенно не в духе ребят из 2015.



СТАЛИНГРАД

СТРАТЕГИЯ ПИРРОВОЙ ПОБЕДЫ



Текст: Сергей "furunkul" Метелев

| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | 1С |
| РАЗРАБОТЧИК | DTF Games |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading) |
| ПОЛЕТИТ | 1,8 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Один |
| КОЛИЧЕСТВО СД | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.stalingrad-game.ru |

Прошлой зимой свежеиспеченная компания DTF Games анонсировала свой первый проект – стратегию «Сталинград». За год разработчики-дебютанты умудрились создать добрую и очень качественную стратегию в реальном времени, которая притягивает к себе мертвую хваткой и не желает отпускать до тех пор, пока ты не пройдешь ее до конца. Самое интересное, что игру сделали бывшие журналисты. Оказывается, если хорошо захочет, наш брат и такое «может».

■ УЧЕНИЕ – СВЕТ, А НЕУЧЕНИЕ – ТЬМА

Сталинградскую битву можно воспринимать по-разному. Для одних это несколько скучных абзацев из школьного учебника по истории, а для других – напи-

санная кровью летопись свободы любимой Родины. Пиррова победа, унесшая жизни более миллиона наших сограждан. Не знаю как ты, но твой покорный слуга принадлежит ко второй категории. Как тут не помнить о заводах «Баррикады», «Красный Октябрь» и о Доме специалистов, когда моя бабушка со всеми подробностями рассказывала о том, как молодой девчонкой ранней весной 1943 года вместе с односельчанами ее пригнали в Сталинград на уборку трупов. И «проработали» они там до глубокой осени. Расчищали завалы, рыли огромные братские могилы и сбрасывали туда разложившиеся на жаре тела как советских, так и немецких солдат. Теперь представь себе масштабы того сражения, если только трупы павших в нем бойцов хоронили почти год. Впрочем, не спеши сломя голову бежать в ближайшую

библиотеку и наверстывать упущенное. DTF Games предлагает уникальную возможность самому творить историю, а заодно восстановить пробел в знаниях. Ведь мы же знаем, что компьютерные игры увлекают тебя больше, чем сухие тексты книг о войне.

■ ПОБРАТИМЫ

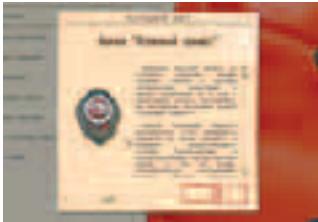
Прежде, чем перейти к подробному разбору полетов, давай определимся с тем, как соотносятся между собой «Сталинград» и ниваловский «Блицкриг». Обе стратегии объединяют общий сюжет о Великой Отечественной войне и один и тот же графический движок. Но не спеши записывать детище питерских разработчиков в клоны и навешивать на него обидный ярлык сборника дополнительных миссий. «Сталинград» – это полностью самостоятельный проект, со своим уникальным внутренним миром. Игра поделена на две большие кампании. Сначала тебе предлагают примерить форму немецко-фашистского захватчика и завоевать несколько населенных

DTF Games предлагает уникальную возможность самому творить историю, а заодно восстановить пробел в знаниях



О КОМПАНИИ

■ DTF Games основана в 2003 году Александром Федоровым и базируется в Санкт-Петербурге. Костяк команды составляют журналисты известного отечественного игрового сайта The Daily Telefrag. «Сталинград» – их первый проект. Свежеиспеченным разработчикам понравилось делать игры, так что ожидайте свежие анонсы.



пунктов. Здесь события стартуют 17 июля 1942 года и обрываются примерно на середине Сталинградской битвы. Поднакопив опыта виртуальных сражений, ты в звании майора берешь на себя командование силами РККА (если не знаешь, то это Рабоче-крестьянская Красная Армия). Вместе со своими подопечными ты должен закончить кампанию уже зимой 1943 года.

■ НАУКА ПОБЕЖДАТЬ

«Сталинград» относится к той редкой категории стратегий, где во главу угла ставится тактическая выучка и умение быстро оценивать складывающуюся на поле боя ситуацию. У тебя в распоряжении есть энное число солдат, артиллерии, бронетехники и снабженцев. Легкие кавалерийские атаки с шашками наголо здесь не прокатят. Военное искусство – это очень сложная наука, которой будущих офицеров несколько лет учат в

различных академиях. Потом полученные знания с годами закрепляются в кровопролитных сражениях, где командиры несут ответственность за судьбу каждого вверенного им солдата. Выполняя очередную боевую операцию, ты из раза в раз кладешь на одну чашу весов желанную цель, а на другую – жизни своих подчиненных.

По окончании миссии беспристрастный статистик выдаст подробнейшую характеристику твоих действий, укажет на все плюсы и не забудет пожурить за минусы. Например, за организацию подвоза боеприпасов или же воспитательную работу внутри подразделений.

■ ТЕХНОЛОГИЯ

На сегодняшний день движок «Блицкрига» является самой раскупаемой отечественной графической технологией. Помимо «Сталинграда» труды программистов **Nival Interactive** используют **G5 Software** в «**Карибском кризисе**» и белорусы из **Arise** в своих «**Койотах**». Команда DTF Games основа-

■ ФАКТЫ

2 крупных кампаний

36 крайне интересных миссий

7 увлекательных секретных заданий

150 с лишним доступных игроку юнитов

1000 тонн израсходованных боеприпасов

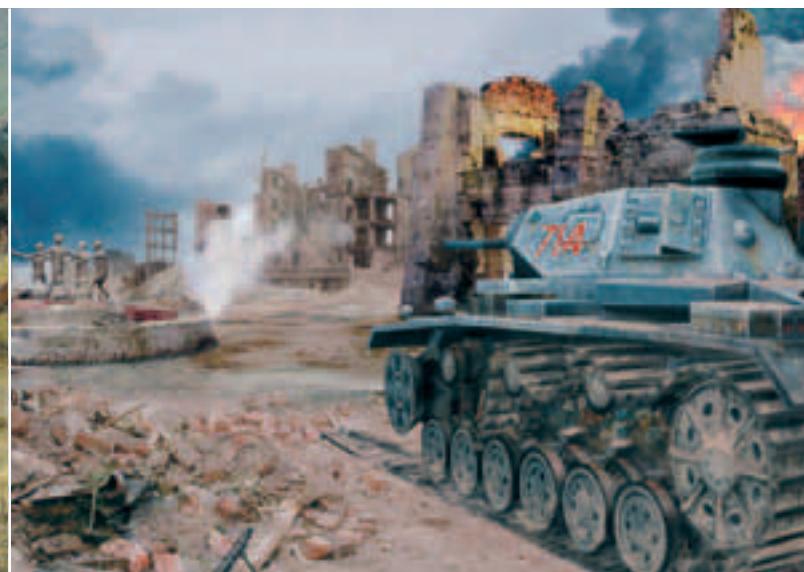


■ МЫ ДОЛГО ОТСУПАЛИ...

Первые оборонительные бои на Сталинградском направлении начались 17 июля 1942 года. Преодолев ожесточенное сопротивление, 25 июля фашисты вышли к берегу Дона и тем самым создали реальную угрозу захвата города на Волге. Целый месяц немцы пытались взять Сталинград нахрапом, но все их попытки закончились продвижением вглубь лишь на 60–80 километров. Гитлеровцам оставалось нанести самый главный удар. 19 августа 4-я танковая армия и 6-я армия Паулюса подошли к близким подступам города. Всю осень шли жестокие уличные бои за каждый квартал Сталинграда. 11 ноября фашисты предприняли последнюю попытку достичь берега Волги.



■ Последний оплот вражеской обороны разрушен.



РЕЦЕНЗИЯ | СТАЛИНГРАД



■ В игре многие здания и объекты воссозданы по кинохронике, аэро- и фотоснимкам, а также при помощи тактических карт той далекой поры. Архитектура уровней возведена не абы как, а полностью соответствует былым реалиям. Время и места сражений нисколько не отличаются от своих прототипов 62-х летней давности.

тельно покопалась во внутренностях блицкриговского движка, но большая часть изменений коснулась игрового баланса. Теперь подбитая техника горит куда дольше, а не растворяется в воздухе спустя две минуты. Это дает огромный плюс при обороне. Замани противника в засаду (для этого в меню действий существует специальная команда) и подбей находящийся на мосту головной танк колонны, после чего подожги замыкающую машину. Попавшие в клещи силы немцев станут легкой добычей

для твоих артиллеристов и пулеметчиков. Все как на настоящей войне. Победа достигается только благодаря согласованному и хорошо спланированному взаимодействию разных родов войск. Существенные новации внесены в визуальную составляющую. Педантично и с нуля сделаны городские здания, модели бронетехники, у разных войск появилась своя «историческая» форма, подкорректированы погодные эффекты, а еще добавлены целый вагон и маленькая тележка различных мелочей. В

итоге проведенных технических пертурбаций созданная два года назад графическая технология засияла новыми, доселе невиданными красками.

Получившийся результат разработчики подкрепили исторически достоверным сюжетом (а помятые листки бумаги во время брифингов – это просто класс!), а также уникальной кинохроникой.

Отдельной похвалы заслуживает музыкальное сопровождение, выполненное рок-группой «СкаФандр». Честно говоря, музыка получилась на любителя, хоть звук электрогитары воспринимается ничуть не хуже, чем мудреные синтезаторные композиции, свойственные большинству модных стратегий.

Интерес к игре базируется на скрупулезном подходе к истории и тщательно продуманном балансе противоборствующих сил



卷之三十一

Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.

Машина - это Свобода.



Die komponente der bewegung ist
die periodische peristole.
Es handelt sich um eine periodische
bewegung des Glaskörpers in Richtung des Ohr-
raums, die mit einer Frequenz von 10-15
Schlägen pro Sekunde auftritt.
Sie kann in Formen von 30-80 Schlägen
pro Sekunde unterschieden werden.

Койоты

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постъядерные пейзажи

© 2004 Nival Interactive. Данный продукт содержит программные технологии компании Nival Interactive.



...ПОТОМ ВРАГА ДОМОЙ ПОГНАЛИ

19 ноября началась советская артподготовка. На следующий день Сталинградский фронт перешел в контрнаступление. Противник вел отчаянные сражения искренне надеялся переломить ход ситуации. Наши войска все сильнее сжимали внутреннее кольцо окружения на гитлеровской глотке. Параллельно образовалось еще и внешнее кольцо. 330 тысяч фрицев оказались в безвыходном положении. Сколоченная на скорую руку группа армий «Дон» под командованием Манштейна устремилась на спасение замерзающих и голодящих солдат Паулюса, но РККА блестяще отразила эту атаку. Бессмысленное сопротивление окруженных немцев закончилось 2 февраля 1943 года.



советской техники, то немцы должны были сдаться на первой неделе сражений. Но как отразить в своем продукте фатальные ошибки советского командования и отношение генералитета к солдатам, как к пущенному мясу? Так что, на мой взгляд, в этом скользком вопросе разработчики достигли золотой середины: применяемое оружие выглядит достаточно реалистично, и штрафные батальоны тоже в наличии.

■ ИГРЫ – ЭТО ИГРЫ, А ЖИЗНЬ – ЭТО ЖИЗНЬ

А теперь отдельно о правдоподобии. Некоторые поборники выверенного с точностью до микрона реализма жалуются на то, что разработчики склоняются по части передачи ТТХ некоторых видов стрелкового вооружения. Дескать, почему дальнобойность «Максима» ниже немецких MG42, а ручной пулемет Дегтярева стреляет дальше, чем тот же самый «Максим», ведь они же используют патрон одного и того же калибра?

Все это, конечно же, правильно, но в погоне за тотальным реализмом не стоит забывать о

том, что компьютерная игра – это, прежде всего, сборник условностей. Все они направлены на то, чтобы внутренний мир не становился чересчур заумным и не отпугивал бы от себя рядового пользователя. Ведь основную массу покупателей «Сталинграда» составляют не оружейных дел мастера, а обычные люди, которым нет дела до того, почему MG42 стреляет дальше «Максима». Для них важна интересность, которая в первую очередь базируется на тщательно продуманном балансе противоборствующих сил. Если бы программисты забили в математический движок правдивые ТТХ

■ ПЕРВЫЙ БЛИН БЕЗ КОМЬЕВ

Как и планировалось, первенец DTF Games не перевернул стратегический жанр с ног на голову. Перед нами добротный продукт, чьи многочисленные достоинства перевешивают некоторые обидные изъяны. Если ты неровно дышишь к милитаристической теме, то игра станет для тебя настоящей находкой. Ежели ты до этого не питал к истории особой страсти, то перед тобой очень удобный и увлекательный интерактивный учебник. Учиться никогда не поздно. Теперь ждем Курскую дугу? А может быть оборону блокадного Ленинграда?



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Игра обладает внутренним шармом, заставляющим тебя пройти ее до конца.
- Великая Отечественная война для русских стратегий, увы, не новая тема.

ГРАФИКА ■■■■■■■■■■ 7.0

- + Из графического движка «Блицкрига» выжато почти все возможное.
- После выхода «Блицкрига» технологии не топтались на прежнем месте.

ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Качественно озвученные реплики. Уникальное музыкальное сопровождение.
- Стиль музыки «СкаФандра» вызывает симпатию далеко не у всех.

ДИЗАЙН ■■■■■■■■■■ 8.0

- + Разработчики тщательно воссоздали развалины Сталинграда и его окраин.
- К сожалению, периодически из игры проглядывают ниваловские наработки.

ИНТЕРФЕЙС ■■■■■■■■■■ 7.0

- + Интерфейс не вызовет проблем у «стариков» и понравится новичкам.
- К набору горячих клавиш привыкаешь не так скоро, как хотелось бы.

ИТОГО

Замечательный дебют ребят из DTF Games на ниве стратегического жанра.

7.5



Вермахт на марше.

SENTRIEL

СТРАЖ ВРЕМЕНИ



ЧТО ВЫ НАЙДЕТЕ В СВЯЩЕННЫХ ГРОБНИЦАХ ДРЕВНЕЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ?
НЕСМЕРТНЫЕ СОКРОВИЩА? ВЕЧНУЮ ЖИЗНЬ? ИЛИ... МУЧИТЕЛЬНУЮ СМЕРТЬ?
ВОЛЯ ПРОСТОГО ЧЕЛОВЕКА ПРОТИВ ИНТЕЛЛЕКТА МОГУЧЕСТВЕННОГО ТАСТАВСКОГО
СТРАЖА - В ЗАХВАТЫВАЮЩЕМ ТРЕХМЕРНОМ КВЕСТЕ С УНИКАЛЬНЫМИ ЗАГАДКАМИ
И ОРИГИНАЛЬНЫМ МИСТИЧЕСКИМ СЮЖЕТОМ.



© 2004 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.

© 2004 «Game Factory Interactive». All Rights Reserved.

© Detalion SC 2004. Licensed exclusively to DreamCatcher. Package design © 2004 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher and The Adventure Company designs and marks are trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. Microsoft, Windows and DirectX are trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.

www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (955) 211-10-11, 967-15-80. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (955) 979-55-59, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>

THE
ADVENTURE
COMPANY

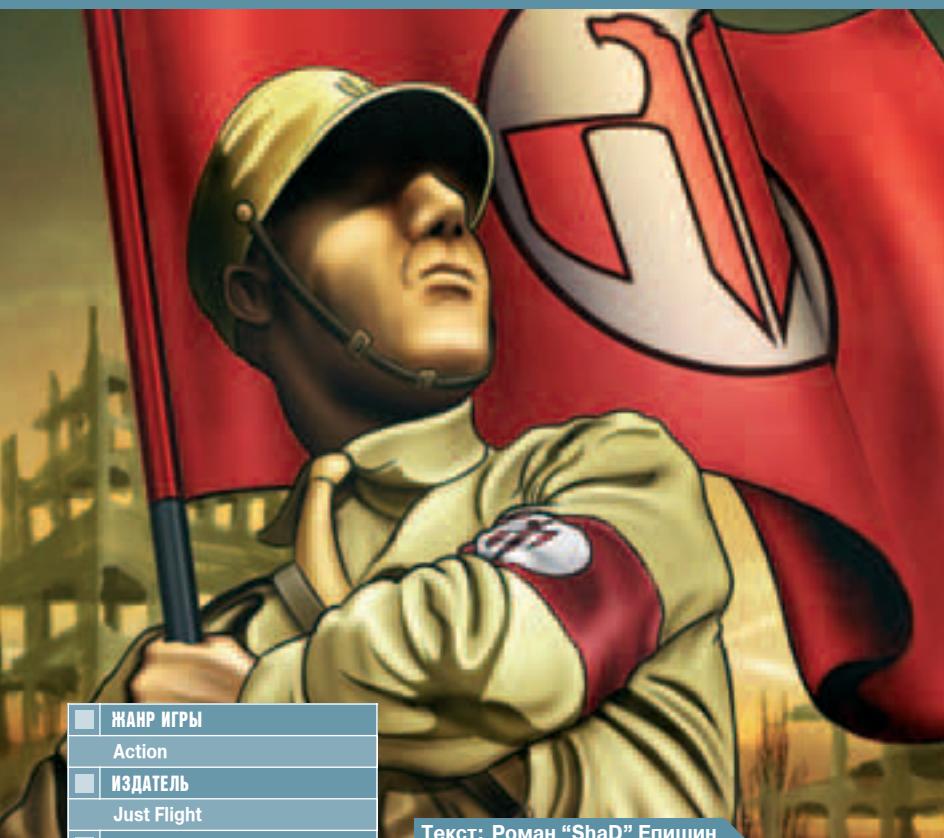
DETALION

GPI

РУССОБИТ

MORTYR 2

НЕ ЗАБЫВАЙ СВОИ КОРНИ

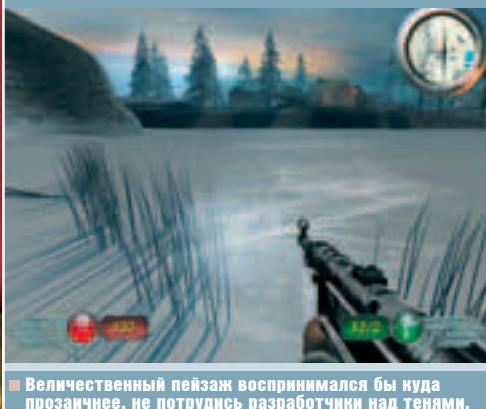


Текст: Роман "ShaD" Епишин

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Action |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| Just Flight |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Руссобит-М / GFI |
| РАЗРАБОТЧИК |
| Mirage Interactive |
| ПОЙДЕТ |
| Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L) |
| ПОЛЕТИТ |
| Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| До 32-х |
| КОЛИЧЕСТВО CD |
| Один |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.mortyr2.mirage.com.pl |



■ В Mortyr 2 есть техника... Хотя в Shadow Warrior тоже можно было на машинке покататься.



■ Величественный пейзаж воспринимался бы куда прозаичнее, не потрудились разработчики над тенями.

Mало кто помнит, что еще задолго до *Return to Castle Wolfenstein* свет увидел проект, также пытаившийся вернуть к жизни дух «дедушки Вульфа». Сие чудо именовалось *Mortyr 2093-1944* и принадлежало перу студии Mirage Software. К сожалению, разработчиков хватило лишь на создание рядового фантастического шутера в обстановке Второй Мировой.

Попытка Gray Matter оказалась более удачной, но даже в целом интересный *Return to Castle Wolfenstein* был изначально лишен большого светлого будущего. Народ требовал чего-то нового, свежего, ранее невиданного. В итоге любовь игровой общественности завоевала талантливая команда с оригинальным именем 2015. Ее *Medal of Honor:*

Allied Assault установила новые стандарты в жанре и надолго определила облик современного военного FPS. Однако вернемся к нашим баранам. **Mirage Software** почему-то отказалась извлечь из истории урок, а может, просто не следила за развитием событий. Так или иначе, сиквел с кричащим названием *Mortyr 2* зиждется на традициях *Mortyr 2093-1944*, *Return to Castle Wolfenstein* и, в конечном счете, самого *Wolfenstein 3D*.

■ КЛАССИКА ЖАНРА?

Британский разведчик Свен Мортир (в русской версии – Степан) отправляется в тыл неприятеля... Волевой небритый подбородок, чистый холодный взгляд, сильный мужественный голос – такие люди просто не могут работать в команде! С легкой руки безжалостных сценаристов под градом вражеских пуль погибают все шпионы-лыжники, кроме самого Свена. Несгибаемый герой решает продолжить миссию, от которой зависит, думаешь, что? Правильно – судьба мира! Как обычно, нацистская Германия угрожает благополучию всего населения Земного шара неким всесокрушающим чудо-оружием, которое пакостнику-игроку придется испортить. Вероятно, пьяной точкой почуяв некоторую избитость связки, Mirage Software добавила в историю немалого драмы. Злобные фашисты на свою беду похищают уважаемого отца Свена, тем самым еще сильнее подталкивая бойца к идею тотального разгрома гитлеровской Германии... Причем героем Свеном в одиночку. Уровни представляют собой незатейливую смесь отчаянных марш-бросков под шквальным огнем неприятеля и неторопливых stealth-прогулок. Последних не так уж много: Mirage знает, что настоящие герои виртуальных фронтов не любят прятаться. Бить и терзать немецких националь-социалистов Свен будет на территории Норвегии, Польши, Югославии и в недрах некой

**ПРОХОЖДЕНИЕ
И СОВЕТЫ**
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
#1(17), ЯНВАРЬ 2005

Солдаты практически всегда застыгают на земле в одной и той же позе – руки раскинуты, ноги раздвинуты



О КОМПАНИИ

■ Польская студия Mirage Interactive LLC создана на основе польского же издательства Mirage Media, занятого в игровой индустрии с 1988 года. На счету (или, вернее сказать, на совести?) разработчиков несколько проектов военной тематики, включая *Sniper*, *Another War*, *Weird War* и обе части *Morty*. Хитов среди них не обнаружено.



секретной базы. Именно географическим разнообразием пытались привлекать народ разработчики шутеров давно минувших лет. Вспомните, как мы мотались по свету в *Chasm: The Rift*, *Sin* и иже с ними.

■ ПОСЛЕ ГАМБУРГА – ДЕРЕВО, А ЗА ДЕРЕВОМ – ДЕРЕВО

Поскольку долг красен платежом, не можем не отдать должное дизайнерам студии. Пусть сюжет банален и прям, как палка, но антураж погруженной в войну Европы разработчики таки создали. Норвегия встречает нас огромными заснеженными пространствами, поросшими густым ельником. За деревьями тут и там прячутся небольшие деревянные домики (жалко, посетить можно лишь несколько из них), в тени которых укрываются злобные нацисты. Благодаря удивительно грамотной работе с

освещением и тенями, а также умелому расположению объектов на карте, мир получился весьма и весьма живописный. Впрочем, во времена расцвета *Chasm: The Rift*, *Sin* и загадочных «иже с ними» среди нерадивых игростроители процветала мода выкладываться на первых 2-3 уровнях, а потом, спустя рукава, штамповывать коридоры и застенки. Mirage Software приятно удивила любовным отношением к дизайну локаций с первого и до последнего шага по игровому миру. Так, польская линия фронта встречает нас буйной зеленой растительностью, рвущимися тут и там снарядами и рассекающими воздух трассами пулеметов. При этом травка с деревьями не забывает шевелиться на ветру, а перед глазами отважного Свена с потрясающим постоянством проплывают какие-то пушки. Довершают оживление пейзажа летающие божки коровки с крыльышками и прочей «насекомой атрибутикой». Вообще, внимание к мелочам – тот конек, который еще перво-

ФАКТЫ

- 10 видов оружия, от ножа до фаустпатрона
- 1 герой противостоит всей нацистской Германии
- 2 пули в голову выдерживает немецкий генерал
- 10 уровней в Норвегии, Польше и Греции

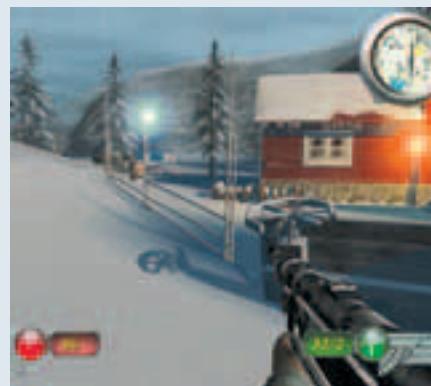


Ищи патч на диске



■ ЭТОТ СТОН У НИХ ПЕСНЕЙ ЗОВЕТСЯ

Завербовать в свои ряды нормальных специалистов по работе со звуком разработчикам, судя по всему, не удалось. По крайней мере, назвать музыкально-звуковое оформление сделанным профессионально язык не поворачивается. Проходящие фоном композиции преисполнены комичной и совершенно неуместной торжественности. Можешь считать меня параноиком, но порой в музыке даже чудятся мотивы советского гимна. До боли банальные диалоги щеголяют все тем же неуемным пафосом (особенно отличился русский сержант), а собственно звуки имеют мало общего с нашей действительностью. Шелест кустов, например, больше походит на хруст высоких майских жуков под подошвами ботинок. Понятие «грохот» никак не вяжется с местными взрывами, автоматами и винтовками трещат откровенно фальшиво. А уж описывать страстные вздохи главгероя при использовании аптечки я и вовсе не буду, наш журнал иногда еще дети читают.



■ В польских лесах нынче людно. Неужто все за грибами?

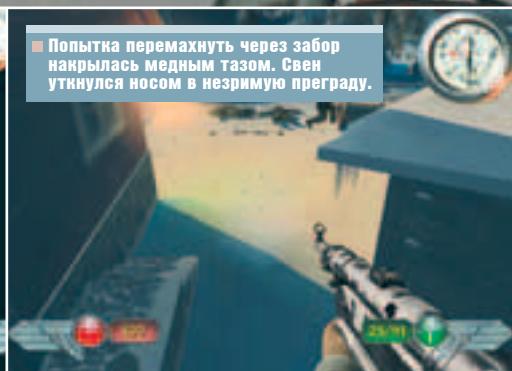


■ Лучше всего удалась физика полета бочек.

РЕЦЕНЗИЯ | MORTYR 2



ИГРЫ РАЗУМА



■ На удивление сильным искусственным интеллектом отличалась еще первая часть игры. Здесь AI также оказался приятным сюрпризом. Как-то не привыкли мы к осмысленным действиям противников в заведомо проходных проектах. Тем не менее, факт налицо: виртуальные нацисты из *Mortyr 2* ведут себя не в пример адекватнее супостатов из многих куда более «расщепленных» экшенов. Враги прячутся за зданиями и баррикадами, а, получив пулю, стараются быстренько сменить позицию. Скачу больше, негодя активно и небезуспешно применяют гранаты!

и *Mortyr* обеспечил если и не приз зрительских симпатий, то хотя бы нейтральное отношение общественности. Кажется, что такие следы на снегу? Или липнущие к прицелу снайперки снежинки? Сразу и не заметишь, зато, сведенные воедино, такие элементы обеспечивают игровому пространству вожделенную атмосферность.

собственных программистов студия создала *Argon Engine*, якобы отвечающий всем запросам эпохи. *Mortyr 2* даже требует *DirectX 9c!* Хотя и не совсем обоснованно. С одной стороны, движок действительно умеет и показывает модные нынче спецэффекты. Некоторые даже – вполне успешно и зрелищно.

С другой стороны, попытка «изобрести» rag doll с треском провалилась. Скошенные очередью солдаты практически всегда застывают на земле в одной и той же позе – руки раскинуты, ноги раздвинуты. Иногда убиенные зацепляются за предметы обстановки и застывают в совсем уж невероятных позициях, не снившихся знатокам «Камасутры». **■ ТЕНИ ПРОШЛОГО**

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

| Game Rankings.com | |
|-------------------|-----|
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 5.8 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 7.0 |

ПЛОХОНЬКИЙ, ДА СВОЙ!

Разработчики стойко не переваривают чужие движки. Как признался в интервью нашим коллегам продюсер игры **Павел Калиновски** (Pawel Kalinowski), коллектив «хотел на сто процентов быть ответственным за свои действия... и иметь полный контроль над кодом». Усилиями

программистов студия создала *Argon Engine*, якобы отвечающий всем запросам эпохи. *Mortyr 2* даже требует *DirectX 9c!* Хотя и не совсем обоснованно. С одной стороны, движок действительно умеет и показывает модные нынче спецэффекты. Некоторые даже – вполне успешно и зрелищно.

С другой стороны, попытка «изобрести» rag doll с треском провалилась. Скошенные очередью солдаты практически всегда застывают на земле в одной и той же позе – руки раскинуты, ноги раздвинуты. Иногда убиенные зацепляются за предметы обстановки и застывают в совсем уж невероятных позициях, не снившихся знатокам «Камасутры». **■ ТЕНИ ПРОШЛОГО**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

7.0

- + Насыщенный действием геймплей, не-плохой AI, попытка вызвать ностальгию.
- *Mortyr 2* балансирует на грани классики и морально устаревшего клона.

ГРАФИКА

6.0

- + Симпатичные для самопалового движка пейзажи, интерактивность окружения.
- Совершенно убогие модели персонажей, нещадно извращенная ragdoll-физика.

ЗВУК И МУЗЫКА

5.0

- + Рядовой геймер сможет воспринимать это без риска склоняться к неврозу.
- Идиотский пафос в музыке и диалогах, оторванные от реальности звуки.

ДИЗАЙН

8.0

- + Естественные правдоподобные локации, робкая иллюзия свободы движения.
- Иллюзия остается иллюзией, о реальной свободе а-ля *Far Cry* речь не идет.

ИНТЕРФЕЙС

8.0

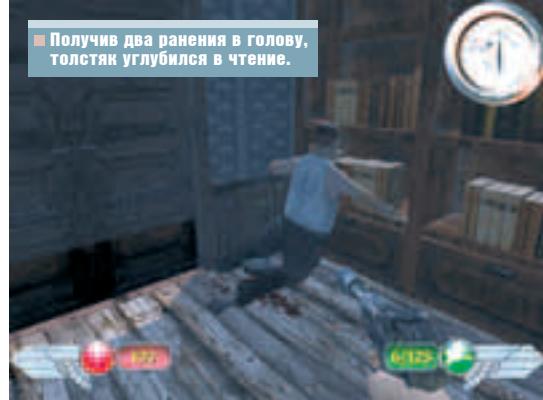
- + Карта-компас не дает заблудиться, капли крови на «камере» очень милы.
- Глупо и дико выглядят жирные голубые стрелки над важными объектами.

ИТОГО

Для тех, кто любит классику или состоит в кровном родстве с разработчиками.

6.5

■ Получив два ранения в голову, толстяк углубился в чтение.



1–3 апреля 2005 года

Россия, Москва, ст. м. «ВДНХ», проспект Мира, 150, гостиница «Космос»



ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР



КРИ-2005 | КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

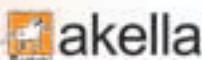
1–3 апреля 2005 года в Москве состоится третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ 2005**).

КРИ - это уникальная возможность для участников игровой индустрии познакомиться с новейшими технологиями и проектами, перенять опыт успешных команд, пообщаться с коллегами и найти партнеров по бизнесу из числа ведущих российских и зарубежных издателей, регулярно посещающих КРИ. Ежегодно КРИ собирает более тысячи профессионалов со всей России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья.

КРИ - это эпицентр игровой индустрии в России.

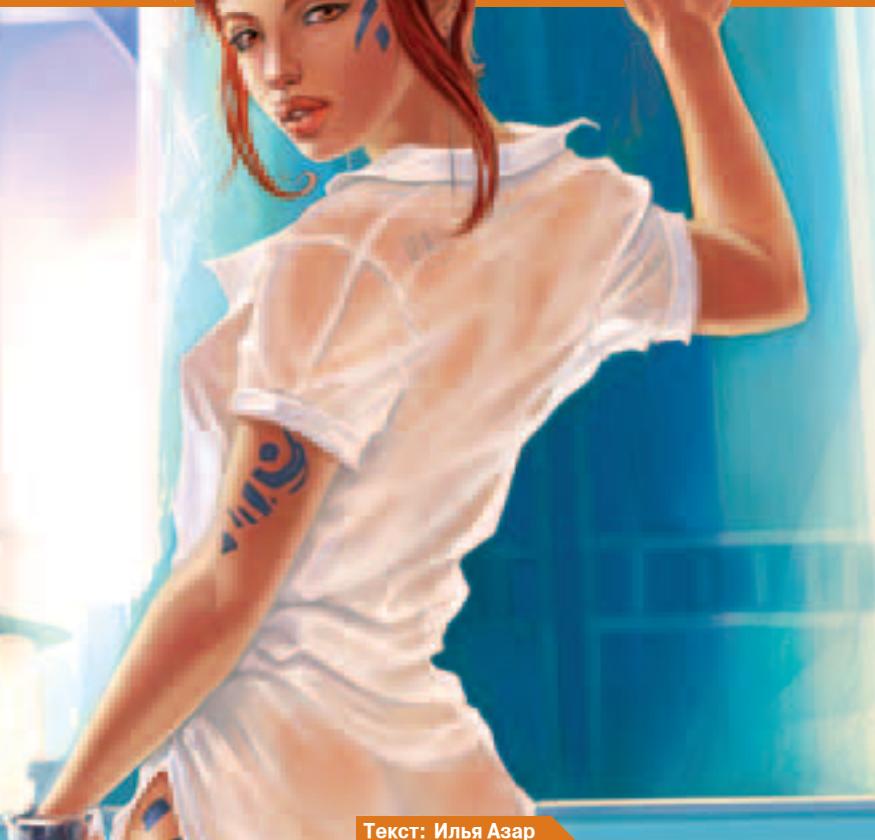
Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel - крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу www.intel.com/pressroom, а также на русскоязычном Web-сервере компании Intel (www.intel.ru).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции: www.kriconf.ru

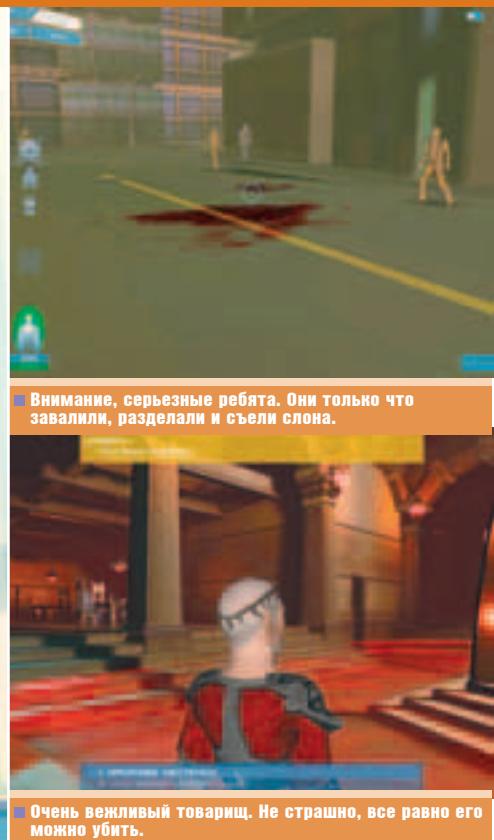


САБОТАЖ: КУЛАК ИМПЕРИИ

ИНОГДА ЛУЧШЕ МЕЧТАТЬ, ЧЕМ ИГРАТЬ



Текст: Илья Азар



■ Внимание, серьезные ребята. Они только что завалили, разделили и съели слона.

■ Очень вежливый товарищ. Не страшно, все равно его можно убить.

| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | Shooter/RPG |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| | Акелла |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | Avalon Style Entertainment |
| ■ | ПОЙДЕТ |
| | Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ■ | ПОЛЕТИТ |
| | Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | Два |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО CD |
| | Один |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.sabotain.com |

Очень давно, когда трава была зеленее, а 486-й компьютер был пределом мечтаний, игр было немного, зато почти все они обладали оригинальной концепцией. Различий в игровой механике между *Civilization* и *Colonization* (хотя, по сути, вторая и была клоном первой) значительно больше, чем между *Warcraft III* и какой-нибудь *Lords of Everquest*. Но разнообразие пало жертвой жажды наживы. Прилавки магазинов оккупировали игры о Вьетнаме, Второй мировой и Властилине колец. Конечно, чем раскрученнее основа, тем легче продать даже самую жалкую игру. «Саботаж» в этом смысле попытался отойти от установленных правил игры. Именно поэтому в разгар разра-

ботки проект потерял издателя (немецкий CDV, кстати, специализируется на играх как раз военной тематики). К счастью, или же наоборот, но «Саботаж» подхватила Акелла и, наконец, вывалаила результат творческих потуг авторов на наши головы.

Команда **Avalon Style Entertainment** обещает тебе, алчущему отрыть в куче навоза вожделенный алмаз, великий футуристический шутер с элементами RPG. Поскольку именно сейчас вошло в платежеспособный возраст поколение, взращенное не на унылых русских классиках, а на вымышенных болезненными умами фантастов мирах, такая концепция обречена на значительный интерес. Сразу оговорюсь, что сам не являюсь большим поклонником

современной фантастики (в данном конкретном случае якобы киберпанка). Конечно, в детстве я читал под одеялом **Рэя Бредбери** (Ray Bradbury) и **Роберта Шекли** (Robert Sheckley), но быстро излечился. В отличие от названных мною классиков, игра напрочь лишена обаяния и, что совсем плохо, в ней отсутствует и мягкий юмор, свойственный книгам **Дугласа Адамса**. Уверен, дух литературного произведения можно воплотить не только в квесте. Однако авторы «Саботажа» посчитали иначе и, положившись полностью на свой талант и воображение, подарили нам Город Чудес, но, пожалуйста, не забывайте про Доктора Стивена.

■ МЕСТО ОБИТАНИЯ

Город поделен на районы, каждый из которых отличается своей оригинальной архитектурой. Местный дизайн города, кстати, мне понравился больше всего остального в игре. Бродить по городу первое время интересно – другое де-

Пока подгружается очередная локация, не стоит терять время зря. За игру легко можно связать себе модный свитер на зиму



О КОМПАНИИ

■ Компания Avalon Style Entertainment, расположенная в подмосковном Обнинске, не жаждет популярности. Чем еще объяснить отсутствие у нее интернет-сайта. Тем не менее, достоверно известно, что до «Саботажа» разработчики делали квесты. На их счету есть довольно неоднозначные проекты: «Пластилиновый сон» и «Вовочка и Петечка».



ло, что этой забавы хватает ненадолго. Да и детализация города не дотягивает даже до **GTA**. Но хуже всего то, что Город не создает ощущение единого целого. Районы ограничены по периметру высокой стеной, за которой почему-то не видно небоскребов соседних локаций. То ли туман, то ли власти ширмой все загородили, чтобы бедняки не видели иной жизни, а буржуи не расстраивались. Город хронически и фатально мертв. Никаких отклонений от маршрута не предусмотрено. В городе немало активных зданий, но куда бы ты ни зашел, ты не сможешь поговорить с людьми до тех пор, пока тебя не принудят к тому железная рука сюжета. Мир пугающе неинтерактивен. Если тебя просят поискать в квартире ключ, то

ключ этот обязательно будет в трупе только что убиенного хозяина (больше просто негде). Ночью город якобы оживает. На деле же это выглядит следующим образом. Все до единого стреляют друг в друга, а по улицам ездят по-

лиция, игнорируя этот беспредел. Но эта бойня не добавляет жизни в городе. Ты просто перестаешь передвигаться ночью, ведь бандиты отнимают у тебя время, пропадающее зря во время бега. Со временем, однако, ты сможешь купить машину, но, скорее всего, в этот момент никаких следов игры на твоем винчестере уже не будет. Кроме Города, в игре нет других локаций – никаких открытых пространств и смены декораций не жди.

■ МЫЛЬНЫЙ ПУЗЫРЬ

Как ты уже понял, игра утверждает, что немалую часть в ней занимает RPG-элемент.

■ ФАКТЫ

20 локаций –
городских районов

2 персонажа
на выбор

13 мест на теле
для татуировок

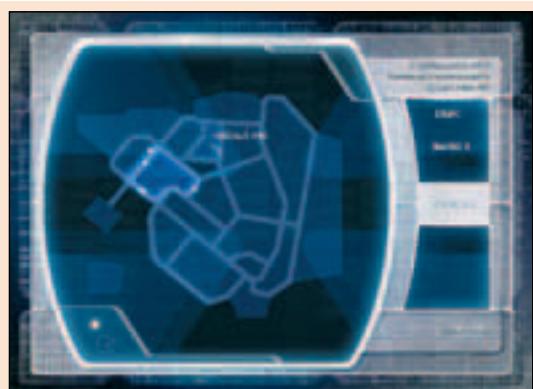
17 долгих миссий,
поделенных на задания

1 публичный дом
с дородной хозяйкой



■ ЯЗЫКОВАЯ ДИВЕРСИЯ

Отдельных слов заслуживает качество перевода игры. Казалось бы, какой еще перевод, если разработчики из России, но... Автором диалогов является Адам Барнетт (Adam Barnett), поэтому «Саботаж» отличается общей корявостью текста. Диалоги поражают своей бессмыслицейностью. О стандартном наборе фраз в разговоре умолчу. Но и на реплики «Как дела?» или «Приятное местечко», собеседники умудряются отвечать невпопад. Особого порицания заслуживают названия районов города: «Гнойный рак», «Фингерс»... Что это за языковая калька? Да и саму игру на обложке диска назвали Sabotage, хотя ее запускной файл и сайт в Интернете носят название Sabotain.



■ Обойтись без зомби могут лишь избранные разработчики.



■ Туркменская сказка о Грязном Гарри Плоттере. Юморят, черти.

РЕЦЕНЗИЯ | САБОТАЖ: КУЛАК ИМПЕРИИ



БЕЗ БИОГРАФИИ



■ Игра начинается видео-роликом, который не раскрывает завязку сюжета, а просто демонстрирует кадры из игры (!). О том, что ты – тайный агент Конфедерации, проникший в логово Империи, сообщается только на обороте jewel'a.

В начале игры ты выбираешь себе персонажа из двух (!) возможных. Ты не волен создавать своего персонажа, а можешь только изменить числовые значения скиллов и навыков. Выбрать другой навык или, к примеру, внешний вид по собственному усмотрению не получится. Уровни растут бодро (все-таки потолок – 300), но привычного смысла в введении их в игру нет. Убийства тобой гады не носят уникальных вещей, которые можно было бы использовать лишь по достижению опреде-

ленного уровня. В результате, даже нужда в деньгах (а нужны они только на машину!) не вызывает желания заняться торговлей. Что может быть нуднее: убивать клонированных врагов, нести винтовки и пистолеты в магазин, а потом снова повторять эту операцию... В общем, элементы PRG игре прикрутили, что называется, до кучи. Игра поделена на миссии, что уже настороживает. Более того, каждая новая задача просто сообщается тебе в приказном порядке. Задачи однообраз-

ны: отправиться в указанное место и поговорить со строго определенным человеком. Он направит тебя в новое место. никаких побочных квестов! никакой свободы! Только суррогат в виде якобы целого города для исследования! Пошлая мистификация!

■ ОБА ЗАЙЦА УБЕЖАЛИ

Может быть, игру вытаскивают из трясины скучи заявленный экшен? Ничего подобного. Во-первых, играть слишком легко. Умения регенерации и здоровья, и энергии у героя есть по умолчанию. Убив двух врагов, можно остановиться и подождать, пока восстановится здоровье, а уж потом иди дальше. Чем дальше, тем чаще ты будешь

Представьте себе GTA, но с отделенными друг от друга глухими стенами районами и строгим порядком выполнения миссий

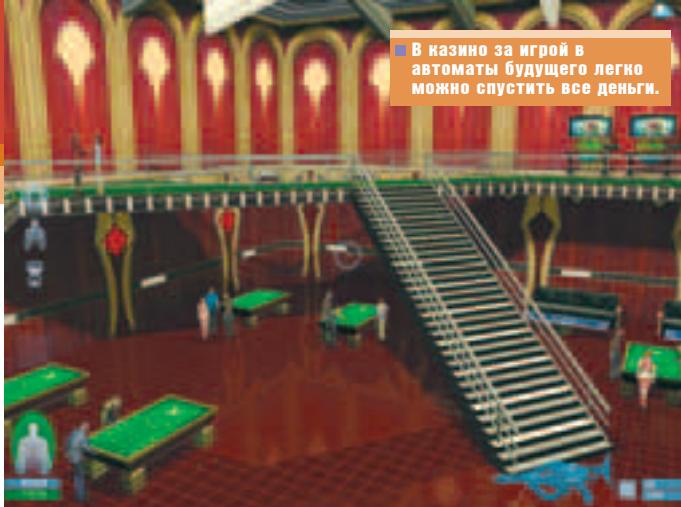
■ Вот она хваленная архитектура районов. Правда, хороша?



■ Как и в жизни, девчонки ходят в туалет парами.



■ По ночам на улицах города начинается настоящая война миров. Танцуют все!



пользоваться местной панцирь от всех бед: режимом рапида. На этом шутер и за-кончится (ведь энергия, кото-рая нужна для рапида, вос-становливается сама). Во-вторых, искусственный ин-теллект своеобразен. Пока ты убиваешь врагов в одной комнате, их сообщники, кото-рые сидят в соседней, не сбе-гутся на стрельбу, а будут ждать, пока ты не появишься в их поле зрения. В одной из миссий за тобой будет сле-дить фургон. Он едет по пя-там, а как только остано-вишься, подъезжает вплот-ную и чего-то ждет. Намека-ет. Чтобы продвинуться по сюжету дальше, нужно зама-нить его в гараж и расстре-лять всех...

ГРУСТНЫЙ ИТОГ

Переходя в новый район или локацию, заранее приготовь то, чем бы занять время, пока нуж-ное место будет подгружаться. К примеру, за всю игру можно легко связать себе модный сви-тер на зиму. Больше всего игра напомнила мне – только не удивляйся – ***Postal 2***. Долго бредешь по городу, постоянно натыкаясь на подгрузки райо-

Ложка Меда...

Написал я этот текст, и стало мне как-то сове-стно. Игру ведь хочется похвалить, но слишком велико оказалось разочарование. Тем не менее, мне, например, понравился сюжет. Несмотря на однообразные по сути задания, их сюжетное на-полнение, по меньшей мере, оригинально. В эпоху компьютерного фэнтези, киберпанк идет игре на пользу. Развитие сюжета держало бы в напряже-нии, кабы не утомительные перемещения между локациями в роли курьера. Есть в игре и три вари-анта концовки. В один прекрасный момент ты сможешь изменить Империи, перейдя на сторону Конфедерации или Повстанцев (Боже, неужели нельзя было придумать что-то менее шаблонное).



нов, чтобы дойти до здания, в котором и начнется действие (при этом здание внутри ока-жется в сотни раз больше, чем снаружи). В общем, пред-ставьте себе, мир GTA, но без возможности беспрепятствен-но сесть в понравившуюся машину, с отделенными друг от друга стенами и ожиданием загрузки районов, строгим порядком выполнения миссий (даже в *Postal* можно было выбирать очередность выпол-нения плана на день) и еще более нелепой и занудной шутерной частью. Это, друзья мои, приговор. «Саботаж» мог бы стать игрой нашей

мечты. Конечно, не культо-вой, но, вспоминая ее, ты бы по-доброму улыбался. На са-мом деле уже после несколь-ких часов игра перестает удивлять, новой беготни из одной локации в другую ждешь с отвращением, а лег-кость и нелепость активных вставок не приносит облегче-ния. Мне, правда, очень жаль, что все именно так, по-тому что концепция кибер-панк RPG, смешанная с GTA, в теории хороша, почти как идея коммунизма. Но не полу-чилось ничего из задуманно-го. Даже наоборот, что еще хуже.

Индустриальный пейзаж. Большая луна на горизонте. Красота.

МИНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

- + Интересный сюжет и оригинальная футуристическая атмосфера.
- Однообразный и нудный игровой процесс, легкое прохождение.

ГРАФИКА 5.0

- + Лицевая анимация и модели персона-жей сделаны на хорошем уровне.
- Город минимально детализирован. Неправдоподобная анимация.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0

- + Озвучены все игровые диалоги.
- + Приятная фоновая музыка.
- Группа Total поет в заставке. Впрочем, на вкус и цвет...

ДИЗАЙН 3.0

- + Радует глаз архитектура. Но это единственный плюс.
- Дизайн не удался. Сбалансировать Action и RPG не получилось.

ИНТЕРФЕЙС 6.0

- + Для игры, обладающей лишь зачатками RPG, очень неплохо.
- Большими претензиями к интерфейсу нет. Вот бы все остальное так же.

ИТОГО

Могла бы выйти отличная игра «не для всех». Получилось средненько.

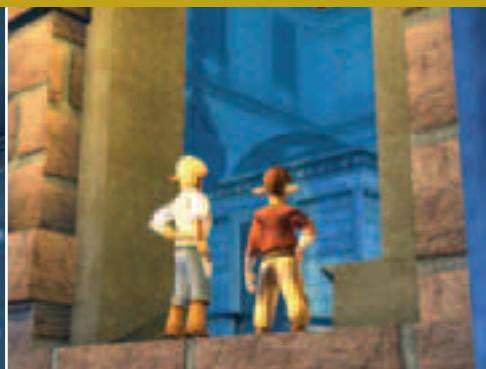
5.5

BACK TO GAYA

НЕИДЕАЛЬНЫЙ МИР



Текст: Михаил Панюшкин



По ходу игры нам постоянно рассказывают, что нужно сделать...



Идиотская ситуация, вещь есть, а брать ее пока нельзя!

| | |
|---|--|
| ■ | ЖАНР ИГРЫ |
| | TPS/Adventure |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ |
| | 4 Head Studio |
| ■ | ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| | Руссобит-М |
| ■ | РАЗРАБОТЧИК |
| | Ambient Entertainment |
| ■ | ПОЙДЕТ |
| | Процессор PIII 850 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ■ | ПОЛЕТИТ |
| | Процессор PIV 2 GHz, 512Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| | Один |
| ■ | КОЛИЧЕСТВО CD |
| | Два |
| ■ | ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| | www.4head.de/english/proj/backtogaya/btg_preview.htm |

Игры, за основу которых взят какой-либо известный мультфильм, достаточно редко удаются. Конечно, можно вспомнить примеры из далекого прошлого: ну, например, тот же *Aladdin*. Это, впрочем, случай единичный. У других разработчиков обычно не получается точно повторить фирменный стиль мультфильма, да еще так, чтобы все выглядело как надо, не тормозило, и не раздражало натянутостью происходящего.

Back To Gaya как раз и относится к вышеупомянутому классу игр «по мотивам». Одноименный мульттик, ставшей основой сюжета и снабдивший творение немецкой студии **Ambient Entertainment** персонажами, полностью создан на компьютерах (а-ля *Шрэк*),

и должен выйти на экраны к новому году. А пока нам удалось попробовать на зуб русифицированную версию игры-сателлита.

■ КТО УКРАЛ МОЙ ДОЛОМИТ?

По сюжету игры, Gaya – это такое телевизионное шоу, повествующее о жизни людей с волосатыми ушами (А. и Б. Стругацкие тут ни при чем) в райском мире. Зино и его помощник-изобретатель Бу постоянно противостоят зловещим планам снарков (Джек Лондон тут тоже ни при чем), попутно сооружая гоночные машины, участвуя в различных соревнованиях и даже иногда их успешно выигрывая. Разумеется, столь идиллическая картина не могла не быть нарушена. Ведь какая история может обойтись без очень злобного мерзавца, алкающего власти

над миром и прочих приятных и милых мелочей. Сумасшедший профессор похитил камень с оригинальным названием Доломит, без которого миру Gaya вскорости придет конец. Почему – неизвестно, хотя нам бы очень хотелось знать. Утащил он его, ни много, ни мало, в реальность людей, которые оное шоу наблюдают по телевидению. А в ней, в этой человеческой вселенной, все гигантское (сравните размеры среднего телевизора и человека). Но друзья должны найти похищенное сокровище, и... вернуться домой, разумеется! В общем, налицо традиционный сюжет, повествующий о спасении небольшого волшебного мира парочкой героев-раздолбаев. Все как обычно.

■ ЛУЧШЕ БЫ МУЛЬТИКИ РИСОВАЛИ!

Познакомившись с сюжетом и умилившись его банальности, мы переходим непосредственно к игровому процессу. Честно говоря, игравшие в **Beyond Good and Evil** (а также еще в десяток подобных игр различ-

Не забудь только запастись аналоговым геймпадом, он тебе очень пригодится на гоночных уровнях, да и вообще полезно



О КОМПАНИИ

Команда 4 Head Studio появилась в 1997 году. Занимается она обычно созданием «интеллектуальных РС игр». Среди достижений – такие вещи, как *Die Fugger I* и *II* (выходили только на немецком языке), *Europa 1400*, *Big Biz Tycoon II*. Штаб-квартира разработчиков расположена в Ганновере.



ного уровня древности) найдут в нем для себя очень и очень мало нового. Есть персонаж, трехмерный, вид сзади. Этот самый персонаж может взаимодействовать с предметами, прыгать и навешивать люлей недругам. Плохо (и скучно) не то, что нам приходится делать, а то, как нам это приходится делать. Пока длится первый уровень, в котором Бу все разъясняет и раскладывает по полочкам, запутаться сложно. Но уже к третьему уровню начинаешь непрерывно ругать разработчиков за неочевидность действий. К примеру, нужно нам проникнуть в отель. А лестница у него обвалилась. Почему обвалилась – не важно, ведь логика не главное, правда? В общем, перед нами проблема. Значит, нужно, наверное, вставить ключ в то отверстие рядом с рецепшном. Как догадался? Очень просто: это единственная активная точка, и у нее зеленое облачко летает. Так, ключ не подходит – нужен другой. А на полочке стоит стойка с календариками. А полочку эту обойти нельзя ни-

как, хотя пространство вроде есть. И перепрыгнуть нельзя, и, зацепившись, обползти (хотя видно что можно, честно-честно). И подвинуть стойку тоже нельзя, потому как воруг не зелено облачко не летает. Попробуй, догадайся! На самом деле все, разумеется, просто: надо перебрать все активные точки активными предметами – и будет вам счастье. Примитив, нигэро, черная стадия.

ГОНИ ЗИНО, ГОНИ!

Дабы никто их не обвинил в подражательстве, господа разработчики решили добавить к игре еще кое-что. В начале статьи я говорил, что главные герои – страшные фанаты гонок? Так вот, придется тебе еще и погонять на гоночном пепелаце, созданном злым инженерным гением Бу. Вот это – действительно испытание для крепких нервов! Движок игры – явно не гоночный. Он с трудом поспевает за твоими действиями, машину постоянно бросает на поворотах и без геймпада или джойстика она практически неконтролируема.

НА ЛИЦО УЖАСНЫЕ

И, конечно же, графика. Если я играю в игру, созданную по мультфильму, то мне, честно говоря, хочется, чтобы персонажи были похожи на свои прототипы. Здесь же Бу и Зино заменяют какие-то страшные рожи, которые ни капли не похожи на милых волосатухих парней из оригинальной ленты. Вставки между уровнями, являющие собой фрагменты анимационного фильма, только усугубляют ситуацию: при взгляде на нарисованное движком убожество хочется плеваться. Делаем скидку на бета-версию, но даже вот так, задним числом никак не выходит отличной картинки. Грустно, очень грустно, господа разработчики!

И ВСЕ ЖЕ

Нельзя назвать игру совсем уж неудачной. Если закрыть глаза на... многое, то в это вполне можно играть. Не забудь только запастись аналоговым геймпадом – он тебе очень пригодится на гоночных уровнях, да и вообще штука полезная!

ФАКТЫ

30 минут роликов из игры

16 уровней, немного напоминающих мультик

12 различных врагов

4 спецпредмета, в том числе и базука

7 неплохо передающих атмосферу «сценарии»



Чтобы было легче разобраться, в игру встроена обучалка!

МИНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

+ Интересно наблюдать за приятным сюжетом, взятым из мультфильма.

- А в остальном все ужасно – ходим, тыкаемся, прыгаем, падаем, и снова, снова...

ГРАФИКА

+ Неплохая анимация, а в остальном совершенно ничего особенного – обычна.

- Движок тормозит, хотя общий уровень графики к этому не располагает.

ЗВУК И МУЗЫКА

+ Музыка из мультфильма, и это неплохо. Часть звуков тоже оттуда – еще бы!

- А больше сказать нечего, какие-то звуки, бум, бац, абсолютная серость...

ДИЗАЙН

+ Разнообразные локации, от ландшафтов Гая до мира людей, фантазия есть.

- Найти нужные ключевые точки без подсветки было бы, честно говоря, нереально.

ИНТЕРФЕЙС

+ Какой вообще интерфейс может быть в TPS? Классика жанра, как она есть.

- В гонках без аналогового контроллера плохово, так что покупаем геймпад.

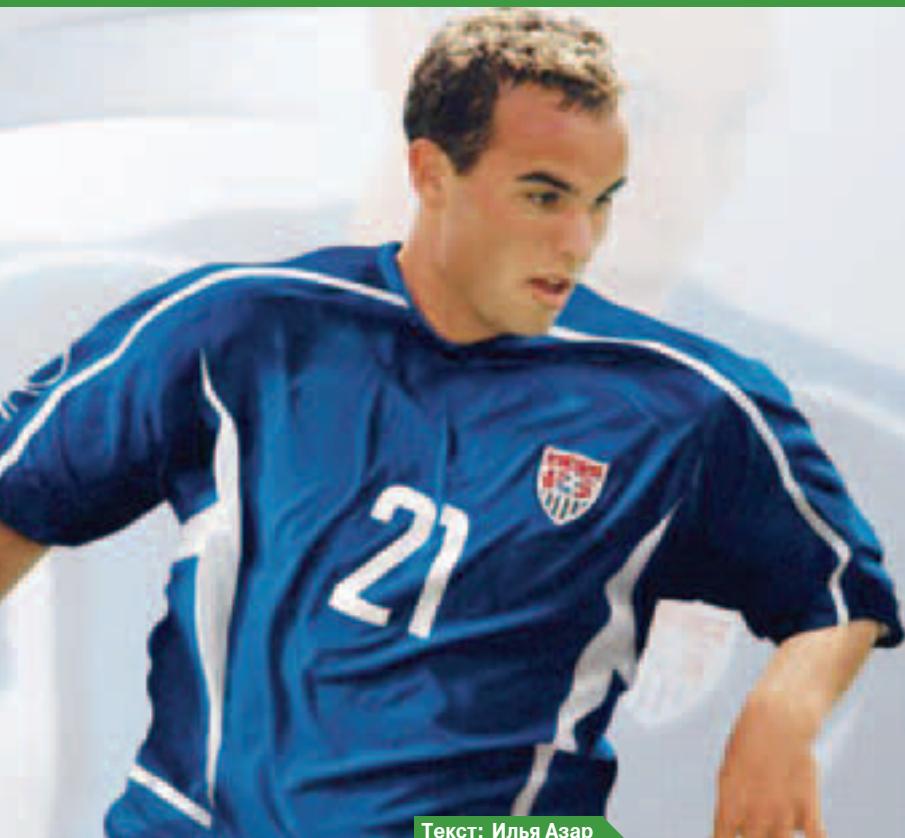
ИТОГО

Довольно занятная идея, но исполнение, к сожалению, подкачало.

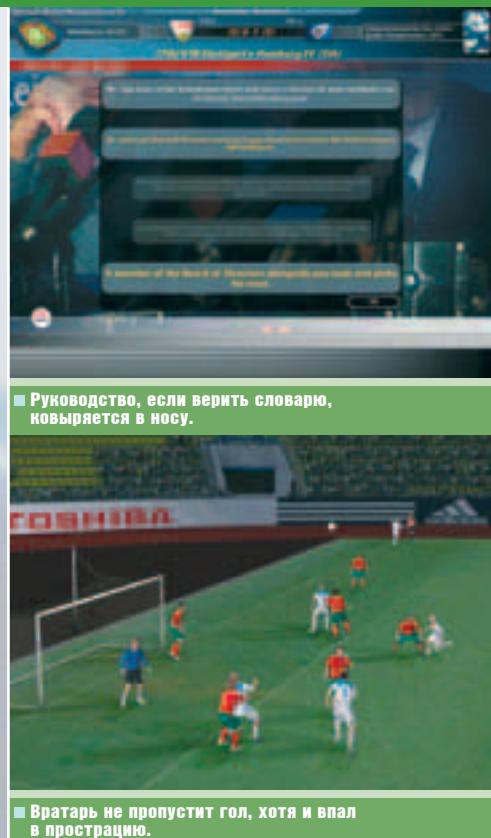
5.5

TOTAL CLUB MANAGER 2005

В КАНАДСКОМ ФУТБОЛЕ ПРОГРЕССА НЕТ!



Текст: Илья Азар



■ Руководство, если верить словарю, ковыряется в носу.

■ Вратарь не пропустит гол, хотя и впал в прострацию.

| |
|--|
| ЖАНР ИГРЫ |
| Football Manager |
| ИЗДАТЕЛЬ |
| EA Canada |
| ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ |
| Софт Клаб |
| РАЗРАБОТЧИК |
| EA Sports |
| ПОЙДЕТ |
| Процессор Pentium III 700 MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ПОЛЕТИТ |
| Процессор Pentium IV 1500 MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ |
| До четырех |
| КОЛИЧЕСТВО CD |
| Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ |
| www.totalclubmanager.com |

Когда-то давно СССР собирался «догнать и перегнать» Америку. Не секрет, что ни Хрущеву, ни его наследникам сделать этого не удалось. Нынешней России мечтать вообще не с руки. Догнать, а тем более перегнать США не удастся, значит, нужно идти по своему собственному, ни на что не похожему пути. Такая же ситуация и с игрой *Total Club Manager*, которая, потерпев поражение в борьбе за первенство в жанре, теперь хочет понравиться «чуть более другой» аудитории. А тем временем, под красивой оберточной бумагой пусто.

Наверное, не надо объяснять, что главный конкурент канадских разработчиков TCM – это небезызвестная контора **Sports Interactive**. С 1993 года они

выпускают свои футбольные менеджеры под названием **Championship Manager** (с этого года мастера кода перешли под крыло **Sony** и сменили название на **Football Manager**). Жанр футбольных менеджеров приобрел популярность далеко не сразу. Лишь в самом конце XX-го века на сцену вышла почившая за пах наживы **EA Sports**, которая успела стать монополистом на всем рынке спортивных игр. Пожалуй, только SI удалось побороть монстра, и тому пришлось отступить.

■ А ВОЗ И НЫНЕ ТАМ...

Главный недостаток игры в ее несерьезности и недоработанности. Где, скажите мне, личная статистика игроков? Неужели **Эдгар Давидс** (Edgar Davids) появился в «Интере» сразу после футбольной школы, да еще и в возрасте 31 го-

да? Несложные вопросы перед игрой и в перерыве между таймами выучиваешь уже за сезон. Их удивительно мало, и, более того, вопросы практически не поменялись с прошлого года! Конечно, от них можно отказаться в настройках, но сути это не меняет. Как и раньше, выгнанный тобой при старте из команды тренер забирает с собой абсолютно весь персонал. Вплоть до последнего массажиста. В режиме быстрых результатов встреча тебя может ожидать все что угодно. Что еще хуже, выведя какую-нибудь «Брешию» в Лигу чемпионов и попав на «Реал», ты разгромно проиграешь, но, перезагрузившись пару раз, добьешься противоположного результата и пройдешь дальше. Повторяя операцию до победного, «Брешия» легко станет лучшим клубом Европы. Когда я играл за «Барсу» в чемпионате Испании, в Лигу чемпионов сезона 2005/2006 вышел «Леванте», а в Кубок УЕФА – «Гетafe». Напомню, обе команды – новички высшего дивизиона это-

Основная музыкальная тема ТСМ 2005 – это реплики комментаторов из серии FIFA, наложенные на танцевальную мелодию



О КОМПАНИИ

■ Компания Electronic Arts была основана в 1982 году. Пятью годами позже она выпустила свою первую спортивную игру – *Earl Weaver Baseball*. А в 1991 году компания родила EA Sports и переименовала купленную компанию Distinctive Software в EA Canada. Канадцы разрабатывают все *FIFA*, *NHL* и даже *James Bond 007*.



го года. Похоже, вместо AI в игре выступает генератор случайных чисел.

СВЯТАЯ ПРОСТОТА

Другим не менее важным недостатком (впрочем, это дело вкуса) является то, что игра удивительно проста. По сравнению с предыдущими сериями резко возрос уровень игроков по всему миру. С одной стороны, это хорошо, потому что все страны теперь отражены более-менее объективно, ведь в **TCM2004** в Бразилии, к примеру, игроков выше 4 уровня (напоминаю, из 20) не было. Однако в новой игре чересчур сильными получились скандинавские чемпионаты. Да и вообще, игроки одной из слабых в Европе лиг – ирландской – по уровню игры могли бы бороться за место в основе того же «Монако», а стоят они сущие копейки. Таким образом, единственной проблемой по приоб-

ретению игроков становится престиж клуба (в «Спартак» или ЦСКА не купить никого из шести ведущих чемпионатов) и отсутствие денег на зарплату потенциальным новичкам. Трансферный рынок теперь напоминает базар в трущобах Джакарты. Каждый, даже самый незначительный игрок, привлекает внимание минимум

трех клубов, и они устраивают за него нешуточную борьбу. Играя за одного из грандов, проиграть практически невозможно. В первом же сезоне «Барса» под моим чутким руководством выиграла чемпионат Испании и ЛЧ на высшем уровне сложности, причем я практически ничего не делал с командой – только заменил травмированных и уставших.

ДОЛОЙ МАНЕКЕНЫ

Чем, кроме масштабного пиара, EA Sports привлекает игроков TCM 2005? Конечно же, визуализацией матчей. Популярнейший футбольный симулятор с удовольствием делится со своим сводным братом графичес-

ФАКТЫ

29 национальных чемпионатов доступно для выбора

14 августа начинается чемпионат России

12 миллионов долларов стоит Александр Кержаков

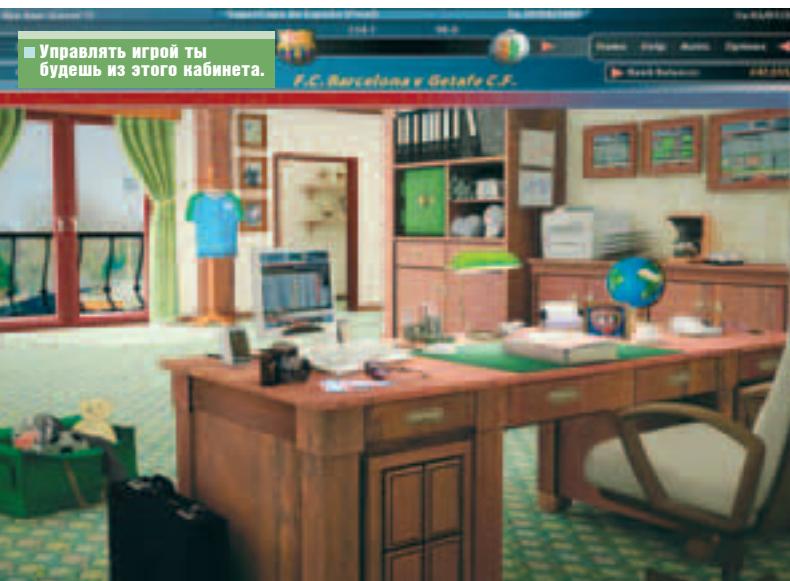
8 часов в среднем продолжается один сезон игры

4 человека могут играть за одним компьютером

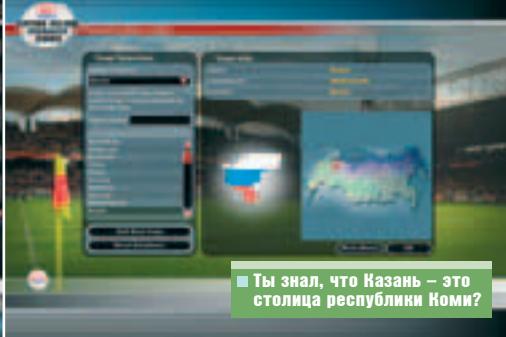
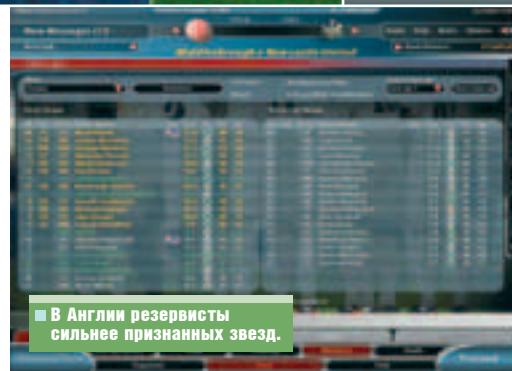


ЧЕМПИОНАТ РОССИИ

Н е иметь в обойме российского чемпионата – это по нынешним временам моветон. Все команды обоих дивизионов на местах. Только вот почему все стартует в августе? Неужели разработчики не знают, что в России зимой на улицах трехметровые сугробы и по улицам ходят медведи? Составы команд и уровень игроков соответствуют реальности, хотя и здесь не обошлось без досадных неточностей. В «Спартак» забыли перенести чеха Иранека и, что необычно, бесследно исчез Павленко. А одним из лучших вратарей лиги по уровню игры является 41-летний ярославец Шишкин. Московское «Торпедо» и вовсе щеголяет в желто-черной форме. В прошлой версии игры мнение канадских разработчиков об уровне нашего футбола грело душу. Теперь же в России нет ни одного «полностью талантливого» игрока. Но самое грустное, что нежно любимый мною «рандомный» тренер в российской премьер-лиге Лукьян Недояев бесследно пропал.



РЕЦЕНЗИЯ | TOTAL CLUB MANAGER 2005



Единственным существенным нововведением игры является возможность создать свой клуб с нуля и пройти с ним весь путь до вершины. Эсценция чистой романтики перед вами! Представь себе, что ты живешь, например, в столице Чукотки Анадыре, и вертолет среди прочего привез тебе препарированную мясою игру. Футбольного клуба в двух высших дивизионах российского чемпионата у Чукотки нет, да и не предвидится. Абрамович развивает не местный, а английский футбол. Исправить эту оплошность можешь только ты! Поверь, «Чукотка Юнайтед» рано или поздно станет чемпионом России.



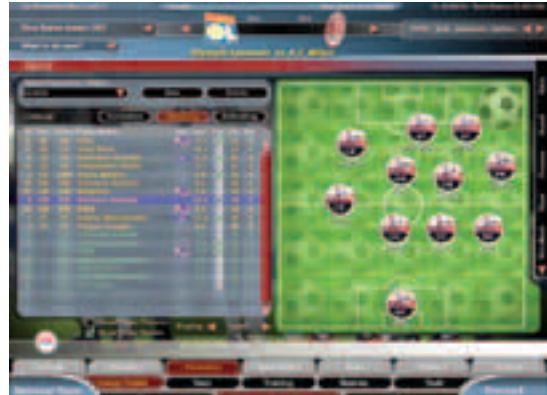
ким движком. Выглядит это, без вопросов, великолепно. Но, Боже, как же они играют? Не знаешь, плакать или смеяться, когда нападающий выходит один на один с вратарем и... отдает пас назад. Смотреть на то, как искусственный интеллект пытается комбинировать, – испытание для настоящих мужчин. Кто-то скажет, что у разработчиков есть в рукаве джокер – Football Fusion. Но позвольте, научившись играть в FIFA, ты можешь вообще не разбираться в тактике и при этом обыгрывать любую команду. Если называть вещи своими именами – то это просто банальное читерство. Или попытка продать в два раза больше коробок с дисками. Может быть, я ретроград,

но хочешь верь, хочешь нет, для меня мельтешиение пивных крышечек на зеленом сукне из СМ намного симпатичнее. Вспомни, именно англичане (Sports Interactive), а не канадцы придумали футбол.

EA SPORTS ЛЮБИТ ТЕБЯ

В конце концов, мне открылась банальная и грустная истина. Игра не стесняется своей простоты и развлекательности. Трудно поверить, но TCM 2004 издается на приставках. Ты можешь себе представить игру в менеджера на джойстике? Лично я даже не хочу представлять. Вместо занудных таблиц и графиков, канадские разработчики предлагают тебе виртуальный кабинет

менеджера, где, кликнув на портфель, ты попадаешь в трансферное окно, а нажав на балконную дверь – в управление стадионом. Дети и любители фастфуда от игровой индустрии – это для вас. Здесь невозможно проиграть, ты не столкнешься с затяжной серией поражений, когда волей неволей приходится менять тактику. Генератор случайных чисел нам поможет, не забыл? В TCM можно доверить АБСОЛЮТНО все твоим помощникам, а самому откинуться в кресле и блаженно курить сигару, не забывая нажимать на кнопку конца хода. Нирвана. Тебе в этой игре грустить не придется – это не в интересах EA Sports.





ONBOARD

EUROPEAN SNOWBOARDING MAGAZINE

ЕВРОПЕЙСКИЙ ЖУРНАЛ
о сноубординге

WORMS FORTS: UNDER SIEGE!

УХОДИМ В ОБОРОНУ



Текст: Михаил Панюшкин

■ Строим башни.

| | |
|--------------------------|--|
| ■ ЖАНР ИГРЫ | Turn-based Shooter |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ | SEGA Europe |
| ■ ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ | Софт Клаб |
| ■ РАЗРАБОТЧИК | Team 17 |
| ■ ПОЙДЕТ | Процессор PIII 800 MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb) |
| ■ ПОЛЕТИТ | Процессор PIV 1700, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | До восьми |
| ■ КОЛИЧЕСТВО СД | Один |
| ■ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.wormsforts.com |

Есть такие слова и словосочетания, которые давно потеряли свое первоначальное значение. Чтобы лишний раз подтвердить сей печальный факт, достаточно ввести в google что-то типа «голубые ели», и сразу становится понятно: общественное сознание самым печальным образом изменилось. Впрочем, есть и не столь печальные примеры. Вот, например, что до 1997-го года нам напоминало слово «worms»? Ассоциации с рыбалкой, урожайностью чернозема, гумусом...

Команда разработчиков Team 17 перевернула червячий мир с ног на голову (точнее говоря, с хвоста, ног у наших дождевых друзей нет). И теперь каждому школьнику известно, что кольчатые неплохо владеют

базукой и прочими средствами избирательного и массового уничтожения. Мало того – отлично все это великолепие применяют друг против друга. О чем и повествует очередная сага из жизни земляных тружеников.

■ НУ ЗАЧЕМ ТАК СЛОЖНО?

Честно говоря, идея переместить бои безногих ребят из классической side-scrolling местности в трехмерное окружение вызывала у меня ужас еще в предыдущей серии червяковой саги. Дополнительное измерение, призванное на порядок увеличивать реалистичность, казалось мне совершенно ненужным в такой заведомо антиреалистичной игре, как *Worms*. Как оказалось, не зря я так думал.

Помнишь, как проходил игровой процесс в первых червях?

Видишь поблизости вражеского червяка. Стреляешь. Промахнуться, конечно, было невозможно, но пути решения проблемы были более чем ясны, все соперники виднелись как на ладони.

В *Worms Forts: Under Siege!*, разумеется, все гораздо брутальнее и серьезнее. Сначала негодяя нужно найти на огромной трехмерной карте. Для этого приходится переключаться в режим радара – иначе и не разглядишь продлоговата неприятеля, особенно если он укроется за какой-нибудь колонной.

Нашли? Теперь надо по нему ракетой шарахнуть. Переходим в вид от первого лица, на экране появляется крестик прицела. Наводим на червяка, и... Ага, не учли поправку на ветер. Только теперь-то ее учитывать гораздо сложнее – ветер может дуть и наискосок. Честное слово, еще в *Worms 3D*, наслушавшись с этим, я плюнул и взял за правило быть прямой наводкой или в упор. Здесь ситуация совершенно не изменилась.

По моему скромному мнению, шаг, предпринятый разработчиками, был сделан в совершенно неправильную сторону

**О КОМПАНИИ**

■ Team 17 – британские игрофилы. Основали компанию аж в декабре 1990 года (солидный возраст), первоначально назывались 17bit Software и делали игры для платформы Amiga. Известны своими хитами *Full Contact*, *Alien Breed 1* и *2*, *Kingpin Bowling*. Но наибольшую славу им принесли, разумеется, *Worms*.

**■ УКРЕПЛЕНИЯ, ПОНИМАЕШЬ**

Помнишь, в предыдущих сериях у червей была возможность строить укрепления? Ну, так себе укрепления – пара стальных ферм, способных остановить выстрел-другой из базуки. Так вот, сегодня разработчики решили довести концепцию оборонительной борьбы до абсурда, возведя ее в ранг смысла игры.

Теперь наши розовые подопечные могут возводить гораздо более продвинутые защитные сооружения, выстраивая их в Форт. Сердцем его является Цитадель, а уже вокруг нее сооружается всякая средневековая дребедень, у которой (точно так же, как и у ее строителей) есть хит поинты. Крепости нужно защищать от вторжения недруга. А полезность их состоит в том, что некоторые особо мощные виды оружия (например, стреляющая священником

мортира) могут стрелять только с укреплений. А еще существуют сооружения, которые приносят определенные бонусы, – например, лаборатория добавляет убойной мощи оружию, чудо света позволяет выиграть игру, если в течение трех ходов его кто-нибудь не разрушит, а госпиталь воскрешает невинно убиенных кольчатых воинов.

Все эти укрепления и специальные здания могут строиться только на специальных площадках – так называемых «win points», причем их количество для различных строений может меняться. Чтобы получить эти самые места для установки сооружений, надо, просто-напросто, пройтись червяком по месту, отмеченному звездочкой. Звучит просто, но попробуй-ка сделать это под непрерывным огнем противника! Вдобавок, сооружения должны быть обязательно присоединены к главной цитадели стеной, иначе они разваливаются. Так что, уничтожив среднее звено в цепи укреплений, мы можем сильно попортить кровь противнику.

ФАКТЫ

4 червяка в команде

100 хитов у каждого из них

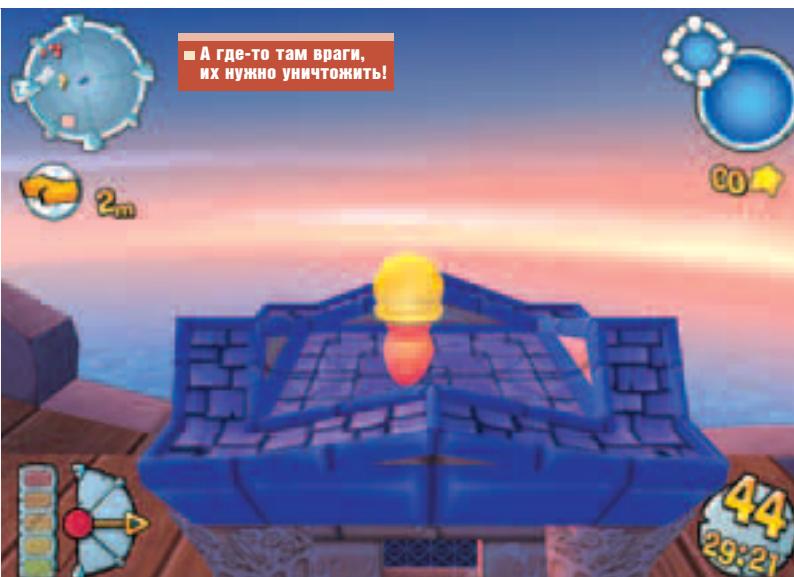
5 уровней-эпох

3 книги выпадают из взрывающегося священника

1 носорог может убить всех червей

**■ РАЗБОРКИ**

Разборки между червяками проходят на различных уровнях, стилизованных под исторические эпохи. Всего их пять, причем новые открываются только после прохождения предыдущих. В зависимости от уровня, нам будет доступно и разное вооружение. Надо сказать, что кампания в *Worms Forts* организована очень и очень правильно, она не состоит из примитивного «убей их всех». Нет, под бесмысленное истребление нам подводят определенную идеологическую базу, которую придумывает бесполковый супремат *worm*, внимательно взирающий на нас с небес. Ах да, еще между уровнями есть еще замечательные видеоставки, правда несколько садистской направленности...



РЕЦЕНЗИЯ | WORMS FORTS: UNDER SIEGE!



■ ПРЫЖКИ



■ Пожалуй, наиболее часто используемым движением червяка является прыжок назад. Он гораздо выше, нежели тот, что совершается вперед, вот только есть один недостаток – улететь можно непонятно куда.

■ СПЛОШНОЕ РАЗОЧАРОВАНИЕ

На самом деле, концепция фортостроения меня не очень впечатлила. Она еще больше, чем третья измерение, отдаляет игру от первоначальной задумки. Ну да бог с ней, комуто она обязательно придется по вкусу. Но есть еще множество вещей, которые в новой игре ужасно раздражают. Прежде всего, это неимоверно замедленный темп игры. Кроме как «тормозной», его называть попросту невозможно! Помнишь, сколько времени

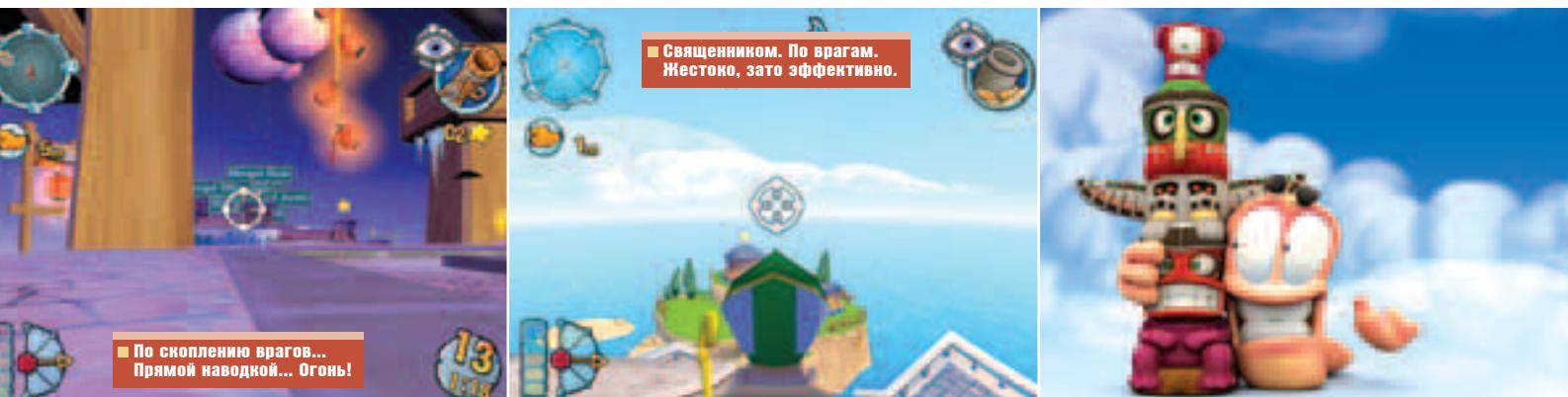
шла битва в самых-самых первых вормах? Три минуты? Пять? Пятнадцать? А здесь потасовка может растянуться на целый час. Пока облазаешь все эти поганые форты, пока пристреляешься к червям противника... Мееееедленно двигаются наши подопечные, прыгать страшно – улетишь непонятно в какую незаметную яму... А на все действия выдается только по одной минуте. Постоянно появляющиеся из ниоткуда строения не способствуют улучшению ситуации.

Тормозит AI. Вот он сидит полминуты и думает, стоит ли ему стрелять в нас или лучше подождать. А я, между прочим, тем временем думаю, что игра повисла. И морально страдаю. Потом проползает червь противника пару «шажков» и снова останавливается. Красота.

■ НА ЛИЦО УЖАСНЫЕ

А еще есть такая вещь, как графика. Тоже немаловажная штука, несмотря на то, что корифеи могут прбормотать что-нибудь проникновенное о *Scorched Earth*. Какая она была в предыдущих сериях? Веселая, мультишная и очень красивая. Именно в сочетании с ней такими прикольными казались звуки, издаваемые червями. Именно за ее счет прият-

Теперь наши розовые подопечные могут возводить продвинутые защитные сооружения, выстраивая их в Форт





но было посмотреть на взрывы оружия – такие смешные и совершенно нестрашные. Во что же это превратилось теперь? Невнятные модели состоят из немалого количества полигонов, но потеряли весь свой шарм. Серые конструкции фортов приводят в уныние. И веселый возглас грозы яблок кажется уже нелепым, а боевые действия не выглядят забавными...

Ах да, еще забыл сказать. Камера. Отвратительная камера. Из-за нее ничего не удается успеть, она постоянно стремится показать червяка наиболее крупным из всех возможных планов, устанавливая центр кадра именно туда, где у человека должна была быть пятая точка. О ручном управлении ею я вообще молчу. Вполне допустимо то, что в режиме стрельбы от первого лица при попытке навести прицел мышка «обладает» инерцией. Но к чему ей подобное поведение при управлении камерой – мне непонятно! Если бы в режиме радара (то есть вид сверху) нам оставили возможность передвигаться, только в нем бы и играл, ей-богу!

Не знаю, как для других, но

И все же, одним из самых привлекательных режимов игры в *Worms* был и остается многопользовательский. Здесь *Worms Forts* не подкачали – с другом по-прежнему можно вести ожесточенные сетевые битвы. Хот-сит тоже никуда не деляся, радует нас возможностью совместить реальное общение с виртуальным. Тем не менее, на мой взгляд, мультиплер в трехмерном окружении очень многое потерял – исчезла простота. Теперь уже не получится просто усадить пришедшего приятеля на стул и начать играть. Нет, сначала необходимо прочитать краткий вводный курс в тактику и стратегию построения форта, а еще лучше дать сыграть в tutorial.

для меня одним из главных наслаждений в игре было разрушение ландшафта. Ах, какие красивые дыры выбивала базука! Ох, какие туннели пробивал отбойный молоток! А сейчас всего этого, увы, нет. Только форты корежить можно.

НА ЛЮБИТЕЛЯ

Если это твоё первое знакомство с червяной сагой, быть может, оно и окажется приятным. Но если ты уже играл в двухмерные ее модификации, изменившаяся концепция наверняка оттолкнет тебя от *Worms Forts*. В общем, странная игра. С червоточинкой.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

| | |
|-------------------------|------------|
| СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА | 6.2 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 6.5 |

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| ИНТЕРЕСНОСТЬ | ★★★★★ | 5.0 |
|--|-------|-----|
| + Концепция форта вносит приятное разнообразие в червяные разборки... | | |
| - Многим она может не понравиться, так как делает игру сложнее и стратегичнее. | | |
| ГРАФИКА | ★★★★★ | 6.0 |
| + Приятная, быстрая, неплохие спецэффекты от взрывов гранат и снарядов базук. | | |
| - Разрешение только 800x600 – ну это просто издевательство какое-то! | | |
| ЗВУК И МУЗЫКА | ★★★★★ | 8.0 |
| + Озвучка червей и музыкальное сопровождение как всегда на высоте. | | |
| - Фразочек маловато, минут через пять они начинают повторяться и надоедать. | | |

ДИЗАЙН

| | | |
|--|-------|-----|
| + Интересные уровни, способные надолго увлечь, красивые модельки червяков. | ★★★★★ | 8.0 |
| - Все вроде неплохо, но очарование куда-то подевалось – ничего не поделаешь, 3D. | | |

УДОБСТВО

| | | |
|---|-------|-----|
| + Управление производится с помощью связки клавиатуры и мыши. | ★★★★★ | 2.0 |
| - Хуже некуда, камера убивает просто все то, что осталось после монструозного 3D. | | |

ИТОГО

Игра на любителя, а ценители жанра точно будут плеваться.

5.0



AXIS AND ALLIES

ИГРА-СЛОН



Текст: Егор Просвирнин



Под ногами немецких фашистов натурально горит земля.



Почти что картофельные поля Ватерлоо.

| | |
|-------------------------------|--|
| ЖАНР ИГРЫ | Real-Time Strategy |
| ИЗДАТЕЛЬ | Atari |
| РАЗРАБОТЧИК | Timegate Studios |
| ПОЙДЕТ | Процессор 1.5 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb) |
| ПОЛЕТИТ | Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb) |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ | Восемь |
| КОЛИЧЕСТВО CD | Два |
| ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ | www.axisandalliesrts.com |

Нынешний год – год Великого Стратегического Перелома. Уже который месяц не заканчивается разгульное празднество по поводу выхода *Rome: Total War* и *Warhammer 40 000: Dawn of War*, а чтобы перечислить все достойные стратегии, которые тебе обязательно надо посмотреть (иначе, как пишут в черноземной прессе, «будет некомильфо»), мне не хватит пальцев на руках. Внятно объяснить, зачем при таком раскладе тебе нужно играть в *Axis and Allies*, игру довольно скромных достоинств, я, к сожалению, не могу.

■ ОНИ ПОШЛИ СВОИМ ПУТЕМ...

Как бы мы ни старались, но назвать A&A «еще одной RTS о Второй Мировой» мы, к сожалению, не имеем права. Юниты здесь ходят не гордыми оди-

ночками, а полнокровными та- бунами, то есть имеет место быть система взводов. Оная система в некотором смысле напоминает с-небес-смотрящий *Dawn of War* – пехотные взводы состоят из, пардон, обычной пехоты и солдатиков, вооруженных пушками помощнике. Например, взвод огнеметчиков составляет четыре обычных пехотинца и два пиромана с огнеметами. В теории в этом есть логика – такая комплектация в некотором роде похожа на самую жизненную правду. На практике, когда столпившуюся у вражеского бункера солдатню ловко косит пулеметчик, а огнеметчики шляются огородами не понять где (отдавать персональные приказы здесь невозможно), на ум приходит только матерное.

Еще одно глобальное отличие от большинства стратегий «войну» – наличие так называе-

мой «зоны снабжения». Эта самая зона расширяется постройкой специальных зданий или же захватом населенных пунктов. Попавшие в эту же зону отряды автоматически и абсолютно бесплатно восстанавливаются. В результате, игровой процесс превращается в неудобоваримую смесь территориальной войны из «Периметра» (заняли местность, построили «supply depot», расширили зону, пошли дальше) с утренником в психиатрической лечебнице (получившие повреждения отряды оперативно сматывают удочки, победившая сторона шлет вслед проклятия – скорость одинаковая, и дognать ворога никак нельзя, попавшие на родную землю оперативно чинятся и резво контратакуют).

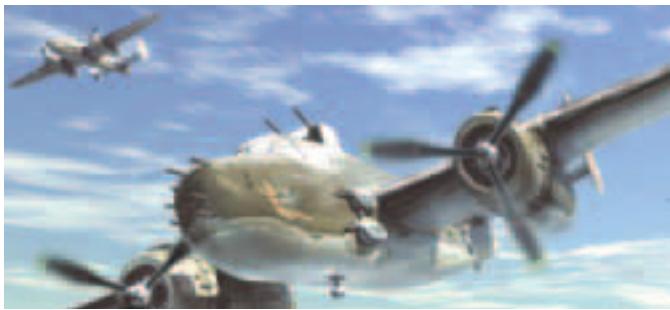
Строительство базы – веселье не меньшего масштаба. Дело в том, что вместо проверенных схем здесь решили пойти своим путем – по завершению производства здания перед тобой предстает не мышонок, не лягушка, а... грузовик. А в нем, совсем как в сухом кури-

В начале кампании Союзников показывают ролик о контрнаступлении под Москвой, а затем сразу кидают в... Африку



О КОМПАНИИ

■ Timegate Studios известна в мире как создатель деконструктивистской стратегии *Kohan: Immortal Sovereigns* (выполненной в минималистическом стиле), ее трехмерного продолжения *Kohan 2: Kings of War* (мало что унаследовавшего от прародительницы) и вот теперь еще и многострадальной *Axis and Allies*.



ном бульоне, находится концентрированное строение – его надо лишь доставить в подходящее место и распаковать. Добавив, естественно, воды. После распаковки постройка начинает самостоятельно собираться из различных запчастей – выглядит это форменным фильмом ужасов, этаким полтергейстом. Трудно передать словами, как остро ты ощущаешь весь идиотизм производственной цепочки, тем более что количество взводов, которое может родить каждый конкретный завод, ограничено. То есть, танковый завод позволяет тебе владеть тремя танковыми же взводами, ты захочешь заиметь побольше, необходимо возвести второй завод. Если у тебя в голове промелькнуло ощущение дикости ситуации, то ты, чего уж там, прав.

Годами отработанные рефлексы корчатся и скулят, после чего впадают в тяжелую рефлексию от осознания собственной ненужности (прошу покорнейше прощения за каламбур). На возникающий самим собой вопрос: «И какого черта я тут

корячусь?» более-менее внятный ответ мог дать, например, «Периметр». Ты, грубо говоря, смотрел на игру и понимал, зачем тебе осваивать новые навыки. *Axis and Allies* никакого ответа дать не может. Она нешибко красивая, не умная, да еще и с трешевыми замашками.

■ УЖАС ИЗ ШКАТУЛКИ

Конечно же, в игре есть положительные черты – например, очень грамотно сделана система взаимодействия с AI – с помощью специальной кнопочки ты можешь отдать ему приказ кого-нибудь атаковать, чего-нибудь защитить, попытаться поклянчить денег и тому подобные фокусы. На-

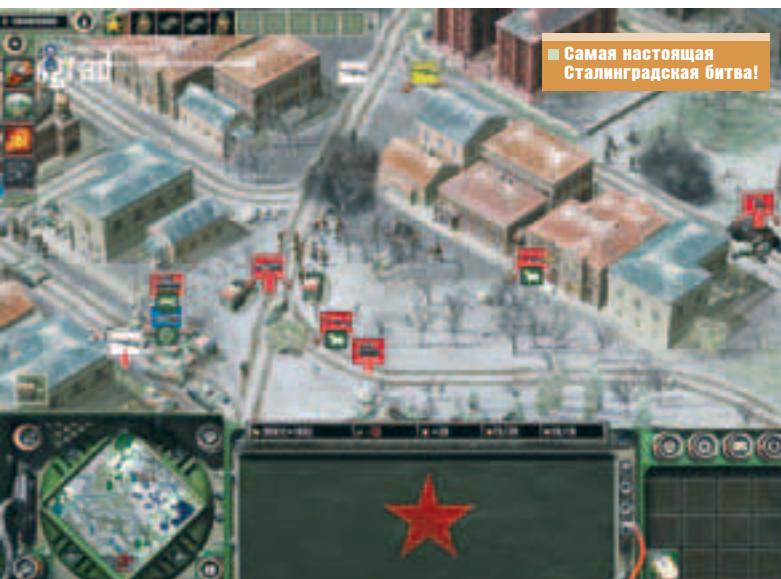
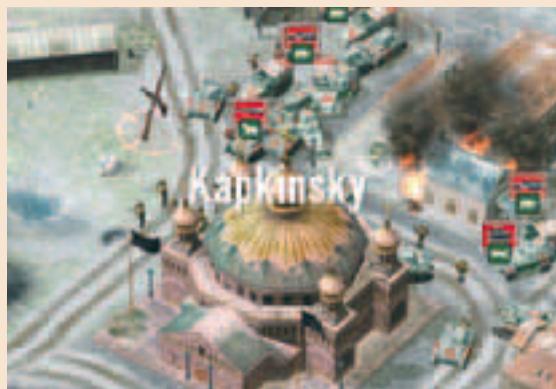
■ ФАКТЫ

- 1 глобальная карта
- 8 солдат в среднем взводе
- 4 танка в не менее среднем взводе
- 3 танковых взвода на танковом заводе
- 1 фирма в вышенаписанном тексте



■ МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ

В пламенных сердцах разработчиков компьютерных игр все не утихает желание делать стратегии «про войну». Стратегиям, повествующим о сражениях Второй Мировой, можно посвятить несколько специальных номеров журнала, поэтому отметим лишь те, что вышли в этом году и заслуживают какого никакого, но внимания. Это, конечно же, *Desert Rats vs Afrika Korps* (и ее недоадд-он *D-Day*), посвященная битвам в Африке и Нормандии. Это *Codename Panzers: Phase One*, в которой описываются европейские схватки. И это отечественная «*В тылу врага*», которая, по субъективному мнению автора, лучше двух предыдущих игр вместе взятых.





ГЛАВНЫЕ



■ Издает все это безобразие Atari, легендарный консольный паблишер давно минувших дней, в недалеком прошлом купленный злыми буржуями и наисильно возвращенный к жизни для покровительства такому вот ужасу.

лицо долгожданные скоординированные атаки и тому подобное. Но вся эта серьезность убивается какими-то детскими масштабами игровых объектов – танки выглядят игрушечными, пехота, кажется, больна ракитом, Сталинград занимает место едва ли не меньшее, чем твоя база средних размеров, а какой-нибудь Ростов вообще не больше пары спичечных коробков. При этом на одной достаточно небольшой карте умудряются разместить и Сталинград, и Ростов, и еще нес-

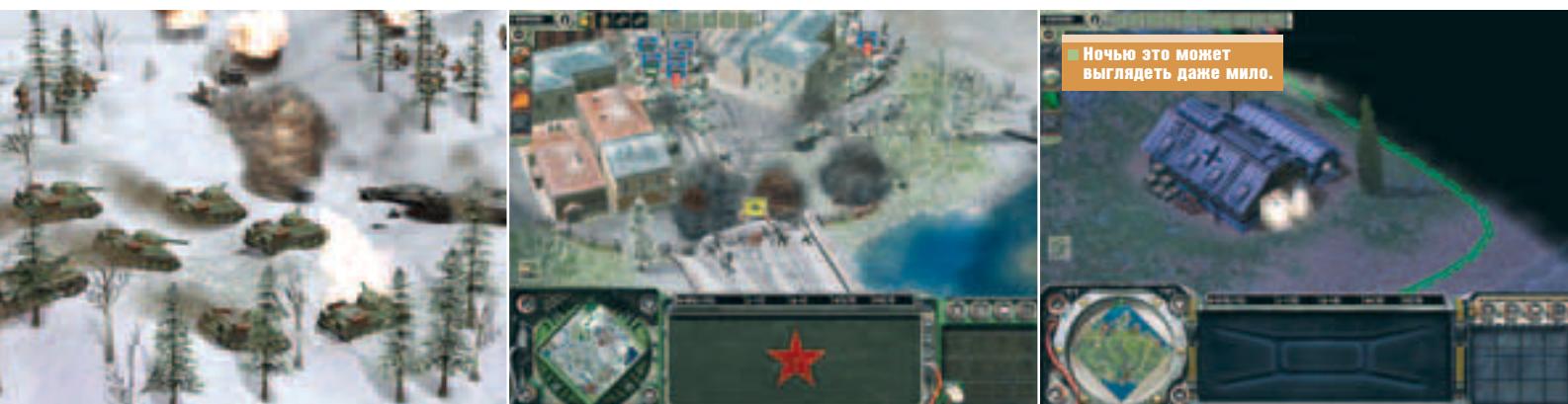
колько населенных пунктов. В реальность картинки натурально не верится – это какие-то «Войны в песочнице 3: Детсадовцы наносят ответный удар», а не стратегия о самой кровавейшей из войн. Сему еще способствует предельно идиотский дизайн – у советской армии красных звезд нет только разве что на задницах, а, скажем, местный аналог town hall выглядит этакой избой с вентиляторами и сторожевой вышкой. Очень, проще говоря, паскудно выглядит. Впрочем, Союзники и немец-

японцы выглядят ничуть не лучше. Зачем было устраивать своеобразный римейк стилистики Red Alert, нам решительно непонятно.

ВОКРУГ СВЕТА ЗА ПЯТЬ МИССИЙ

«Странности» проявляются не только на игровом поле. Скажем, в начале кампании Союзников показывают ролик о контрнаступлении под Москвой, а затем сразу кидают в... Африку, шкварить нашего любимого Роммеля ремнем по ягодицам. С Осью аналогичная оказия – ролик о вторжении во Францию, а первая миссия посвящена высадке на Крите. И, например, выиграв битву за Эль-Аламейен, ты попадаешь, совершенно верно, на Тихий

Пехота самым колхозным образом вопрошает: «Че нада?», а крадущийся в тылу врага шпион поддакивает: «Перекур!»





Океан, в Гуадаканал, где проходила яростная схватка американцев с японцами. Оттуда – прямиком под Сталинград, в компанию замерзших Гансов и Фрицев. Какого черта было делать кампанию столь фрагментарной, тебе, скорее всего, не расскажет даже главный дизайнер проекта. Если он вообще существует, конечно же.

НЕ ШМОГЛА

Помимо кампаний, в наличии есть и режим глобальной карты, нагло упертый у *Rise of Nations*. То есть, конечно, игра сделана по лицензии настольной стратегии, глобальная карта там быть обязана, это все понятно. Совсем непонятно, почему даже стрелки, показывающие возможные передвижения юнитов, выглядят так же, как стрелки RoN. Да и сама карта столь халтурна, что на нее просто-напросто неприятно смотреть.

Но это все цветочки по сравнению с озвучкой. Она настолько плоха, что уже хороша, а потом опять плоха. Во-первых, откровенно неприятные голоса. Я не люблю неприятные голоса. Ты, наверное, тоже. Во-вторых, русская озвучка. Пехота самым

ИДЕЙНЫЕ ВДОХНОВИТЕЛИ

В прекрасном идеальном мире под этим заголовком стоял бы материал о настольном прародителе *Axis and Allies*. В нашей с тобой подлунной реальности, в суровой валеночной России эту замечательную игру видели, дай Бог, от силы полтора человека, посему, здесь я расскажу о компьютерной игре, которую *Axis and Allies* напоминает до безумия. О *Rise of Nations*. Глобальная карта – едва ли не вылитая копия соответствующего игрового режима. Те же стрелки, фишки, регионы, та же возможность закупать технологии, облегчающие труд и оборону. Тактическая битва – supply range – очень сильно напоминает госграницы, битвы за города тоже кое на что смахивают.



колхозным образом вопрошают: «Че нада?», крадущийся в тылу врага шпион поддакивает: «Перекур!». Жуков, почему-то на английском, вещает о необходимости сражаться до последней капли крови голосом престарелого Бориса Николаича Ельцина. Такие вот шутки. Заканчивает нашу песню, что стоном зовется, куплет о графике. Внешне A&A выглядит как изрядно побитый временем *Command and Conquer: Generals*. Солдатики представлены в виде колченогих уродцев, танки, не моргнув смотровой щелью, проезжают сквозь за-

борчики, даже и не думая их ломать, далее по тексту. Спецэффекты более-менее пристойны, но, скажем, *Desert Rats vs Afrika Corps* имеет куда более сочные взрывы. Сравнивать это с Warhammer или Rome.... Ну, ты понимаешь – настолько не смешно, что просто страшно. Разные поколения графических технологий, как ты уже догадался.

В общем и целом, нам решительно непонятно, на что тебе может сгодиться коробка с *Axis and Allies*. Разве что костерок для шашлыков растопить...

| ТОЧКА ЗРЕНИЯ | |
|-------------------------|--------------------|
| <i>GameRankings.com</i> | СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.9 |
| ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ | 7.7 |

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

| ИНТЕРЕСНОСТЬ | 5.0 |
|--|-----|
| + Наличие глобального режима и сюжетной кампании, исторических сражений. | |
| - Игровой процесс отличается необычностью, она же – идиотичность. | |
| ГРАФИКА | 4.0 |
| + Более-менее пристойные спецэффекты всяких пиротехнических эффектов. | |
| - Корявая пехота, текстуры имени манной каши, сомнительного вида вода. | |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 5.0 |
| + Хорошая, приятная озвучка. Русские товарищи разговаривают по-русски. | |
| - Но, господи, что это за русский! Столк противные голоса еще поискать надо. | |

ДИЗАЙН

| |
|---|
| + Ну, кхм, главное меню довольно мило выглядит. Это все плюсы. |
| - Общая трэш-стилистика а-ля Red Alert, старая и страшная глобальная карта. |

ИНТЕРФЕЙС

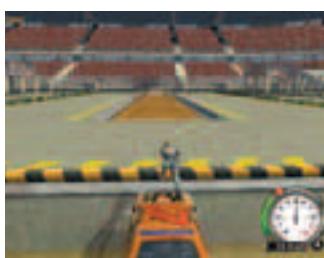
| |
|--|
| + Система взводов довольно мила, кнопочки спецатак удобно расположены. |
| - Ограничение на количество одновременно выделяемых юнитов. |

ИТОГО

Поделка для тех, кто потерял память или провел последние лет пять в анабиозе.

5.0



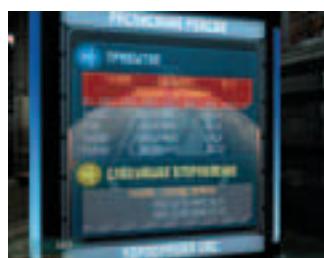
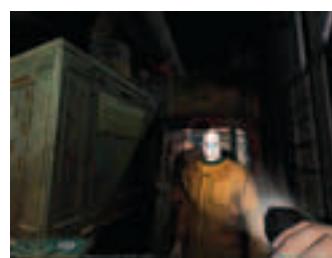
FLATOOUT

Гонки, в которых водитель, помимо выполнения своих прямых функций, играет роль спортивного снаряда, не могут быть обычными, такими как все. **FlatOut** – гонки, в которых главное – не приехать к финишу первым. Здесь важно то, каким способом ты вообще доедешь до финиша. Обилие столкновений, контактная борьба гонщиков, раздолбанные до неузнаваемости автомобили, умопомрачительное нитро и режим каскадерских трюков – за это мы и любим **FlatOut**, за это **Павел Демин** и поставил игре заслуженные восемь баллов в объемной рецензии первого номера. Разогнаться до 100 км/ч, аккуратно подрезать нагловатого противника, задев корпус его машины, а по-

том, по собственной невнимательности, лоб в лоб врезавшись в очередное препятствие, наблюдать за эффективным полетом бедного водителя. Это – гонки на выживание. Отечественная компания «**Бука**», издав на территории России проект **Bugbear**, подарила всем виртуальным и реальным гонщикам страны отличный подарок. Даже отсутствие русской озвучки нисколько не портит впечатление. Поверь – озвучка здесь точно не нужна. С текстовой же информацией и подбором шрифтов нет никаких проблем. Любители различных дополнений в виде патчей и демо-версий проходят стороной – **FlatOut** слишком хороша собой, чтобы сетовать на отсутствие каких-либо бонусов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- + Текстовая информация переведена полностью. Проблем с отображением шрифтов нет.
- Отсутствует русская озвучка. Серьезным минусом это не назовешь, но кому-то может не понравиться.

**DOOM 3**

Перед нами локализация, ознаменовавшая новый виток развития отношений российских издателей и их западных партнеров. «**1С**» удивила всех, и за это им огромное спасибо!

Скажу одно – этого стоило ждать пять месяцев, минувших с момента выхода игры до релиза русской версии. Стартовые локализаторы явно не сидели сложа руки, поплевывая в потолок, а работали, этих самых рук не покладая. Конечно, чего там спорить – все, кто хотел поиграть в **Doom 3**, кто с нетерпением ждал его последние годы, увидели творение **Джона Кармака** (John Carmack) еще в августе. Но, будем откровенны: полностью переведенная версия игры такого уровня заслужи-

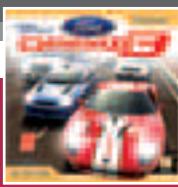
вает нашего пристального внимания. Ну, разве не приятно тебе будет услышать знакомую русскую речь на Марсе или, наконец, полностью понять содержание той кучи писем, что захламляла твой наладонник? Нет, перед нами однозначный must have для тех, у кого игра запустится хотя бы с минимальными настройками графики. А ведь **Doom 3** распространяется и в экономичной jewel-упаковке. Короче, все для покупателя, все для тебя. А еще... А еще хотелось бы, чтобы фирма «**1С**» и впредь радовала нас такими качественными локализациями. Обилие последних новостей от компании заставляет в это поверить. Да, хорошие игры на конец-то приходят в Россию. Навсегда.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- + Отличная озвучка и полный перевод текстовой информации.
- Явных ошибок локализаторов обнаружить не удалось.



FORD RACING 3



| | |
|--|------------|
| Жанр: | arcade |
| Разработчик: | RazorWorks |
| Издатель: | Акелла |
| Количество CD: | один |
| Онлайн: http://www.akella.com/pub-fordracing3-ru.shtml | |



Мы, конечно, очень любим автомобили марки **Ford** и вообще весьма позитивно относимся к триумфу **Ford Focus** в России. Но, господа, помилуйте: **Ford Racing 3** способна на корню испортить впечатление от продукции концерна Ford. На фоне популярной серии **Need For Speed** и ее последнего на сегодняшний представителя – **Need For Speed Underground 2**, третья попытка **Razor-Works** создать что-то похожее на автомобильный симулятор выглядит неудачной шуткой. Позволю себе согласиться с мнением нашего рецензента, назвавшего местные машины тостерами на колесах. Единственный плюс, от которого ну

никуда не денешься, – моделей тостеров много. Аж 55. Компания «Акелла» свою работу выполнила неплохо. Хотя, некоторые претензии все-таки есть. К примеру, использованный в озвучке женский голос. Нет, его наличие, конечно же, радует и внушиает толику оптимизма. Но, согласись, когда милая девушка за кадром в пятнадцатый раз комментирует твои перемещения по игровому меню, становится не по себе. Зато поклонники других проектов от «Акеллы», не имеющие возможности скачивать обновления из интернета, обнаружат на диске полезные заплатки для игр этого издателя. А еще наклеечку. Ну, чтобы скучно не было.

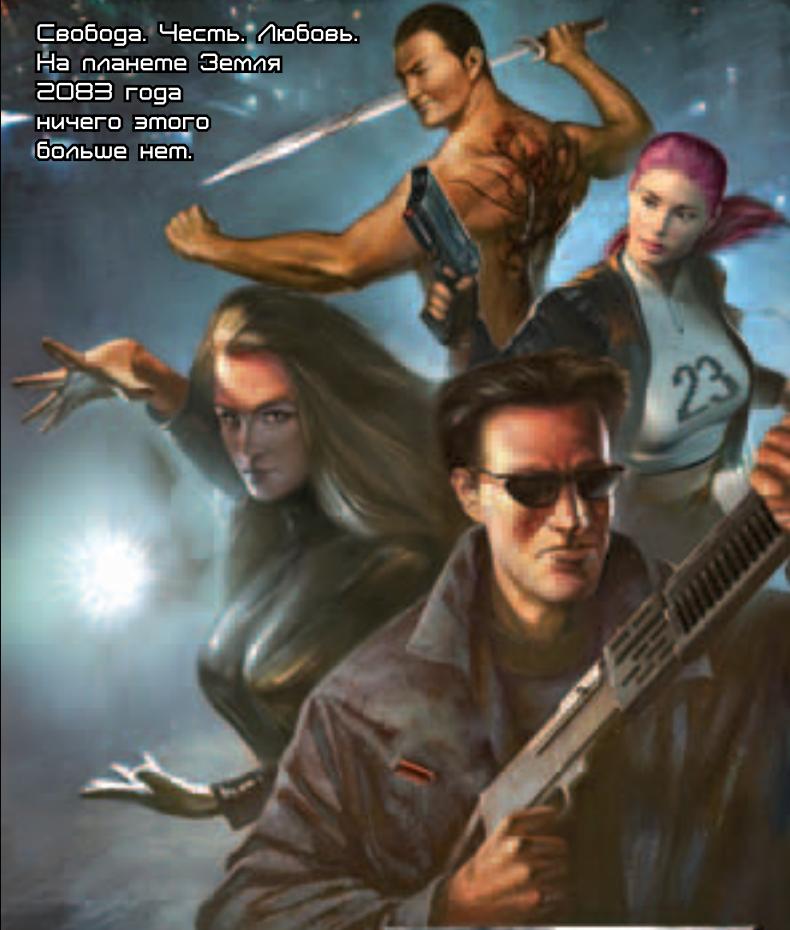
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- + Наличие на диске патчей для других игр. Хороший подбор шрифтов.
- Небольшие ляпы в переводе. Женский голос, использованный при озвучке, быстро приедается.



ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА

Свобода. Честь. Любовь.
На планете Земля
2083 года
ничего этого
больше нет.

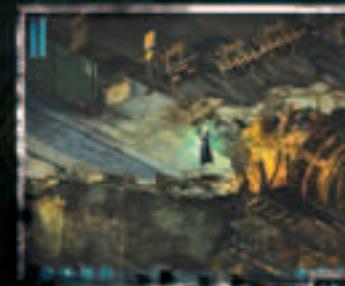


Мировые олигархи заставили людей платить даже за воздух.

Это Запретная зона – здесь никому нельзя доверять, но в одиночку точно не выжить.



Бывший полицейский, накер, якудза и телепат восстают против тирании, борясь за право оставаться людьми.



Добро пожаловать в Запретную зону – Action RPG, подобной которой еще не было!

THE SUFFERING



| | |
|-----------------------|---|
| Жанр: | Survival Horror |
| Разработчик: | Surreal Software |
| Издатель: | Новый Диск |
| Количество CD: | два |
| Онлайн: | http://www.thesuffering.midway.com/ |



Если после прочтения августринского номера «PC ИГР» ты ни разу не играл в *The Suffering*, то единственным оправданием можно считать нежелание покупать пиратскую версию игры. Что ж, после выхода этого ужастика от «Нового Диска», не познакомиться с проектом американской студии **Surreal Software** для настоящего геймера просто стыдно. А уж если ты являешься поклонником качественных локализаций, пройти мимо игры будет самым смертным грехом. Тем более, что качество перевода заслуживает внимания. Локализаторы потрудились на славу и выдали продукт, с которого и сейчас не хочется убирать наш «Золотой куллер». Озвучивал игру сам **Левонид Володарский** с присущим ему гнусавым голосом. Порой, правда, в опциях приходится включать субтитры – за обилием грохота, криков и эмоциональной американской речи русских слов не разобрать. С текстовой же информацией проблем нет. Кстати, когда будешь путешествовать по бесконечным коридорам тюрьмы Abbot State Penitentiary, почаше обращай внимание на различные надписи на стенах. Порой весьма забавно.

И еще, на коробке с диком жирненько так отмечено – для игроков старше восемнадцати лет. Мы, конечно, тех, кто совершил восемнадцатилетия еще не достиг, лишать удовольствия не хотим, но предупредить обязаны. Там типа страшно...

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

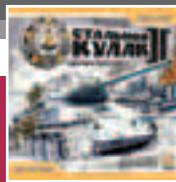
+ Полный качественный перевод игры, отлично передающий атмосферу ужаса и страха.

- Лишь мне не очень понравился гнусавый голос Володарского.



МЕНИ КТО-ТО СЛЫШИТ, НИ ХОДИТЬ СЮДА.
Похоже, мне крышка. Забавно, мати же

ВТОРАЯ МИРОВАЯ: СТАЛЬНОЙ КУЛАК II



| | |
|-----------------------|---|
| Жанр: | RTS |
| Разработчик: | Forces of Chaos Development Group / Reality Pump Studios |
| Издатель: | Акелла |
| Количество CD: | два |
| Онлайн: | http://www.akella.com/pub-panzerclaws2-ru.shtml |



Продолжая все чаще попадать на наши экраны, стратегии на тему Второй мировой войны постепенно превращаются в развлечение на час-другой, оставляя заслуженную славу признанным хитам. Слишком их, новичков, много. Они всегда разные. Не обязательно плохие, просто разные. Одни хотят сиюминутного триумфа, чаруя нас графическими прелестями, другие стараются удивить стратегической составляющей или обилием доступных кампаний. **«Вторая Мировая: Стальной Кулак II»** – еще одна историческая RTS на тему. Как оказалось – не совсем удачная. Претензии, правда, нужно направлять лишь в адрес разработчиков, потому как **«Акелла»** сделала все возможное,

чтобы повысить привлекательность проекта в глазах армии геймеров. Здесь тебе и отличный перевод, и приятная озвучка, и более чем подробное иллюстрированное руководство пользователя, рассказывающее не только о самом проекте, но и об игровом редакторе. Хочешь создать собственные уровни? Не вопрос – было бы желание (а ведь оно, чего там скрывать, всегда есть). Никуда не делясь и стандартный набор бонусных патчей, хоть их, на сей раз, и не так много. В общем, стратегия «Стальной Кулак II» максимально подготовлен для отечественного игрока, за что локализаторам огромное спасибо. Другое дело, захочет ли сам игрок уделять свое драгоценное внимание новому проекту.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

+ Отличный перевод, приятная озвучка, наличие на диске бонусных дополнений.

- Явных огрохов локализации нет.

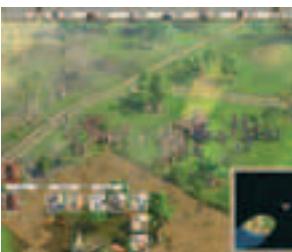


ВИТРИНА

АЛЕКСАНДР



| | |
|-----------------------|---|
| Жанр: | RTS |
| Разработчик: | GSC Game World |
| Издатель: | GSC World Publishing |
| Количество CD: | два |
| Онлайн: | http://www.gsc-game.ru |



Проекте «Александр» – исторической стратегии в реальном времени, разработанной по заказу **Ubisoft** – наш читатель узнал из №11 журнала, когда игра стала темой номера, выбив себе тем самым сладкое место на обложке «PC ИГР». Тогда **Егор Просвирин** делился своими впечатлениями от почти финальной версии игры, увиденной в офисе разработчиков **GSC Game World** в Киеве. С тех пор создатели «Казаков» успели тщательно отшлифовать игру, доведя проект практически до совершенства. Памятую о шикарной кинолицензии и бесподобном Колине Фарреле, «Александр» балует нас видео-вставками из одноимен

енного фильма и оригинальным же саундтреком, чарует усовершенствованным движком вторых «Казаков» и манит в интернет для ожесточенных схваток с такими же горе-стратегами. В общем, перед нами идеальный вариант времяпрепровождения в ожидании сиквела к «Казакам». Поклонникам стратегий обязанчен к ознакомлению.

А еще «Александр» – первый проект издательства **GSC World Publishing**, о рождении которого мы рассказывали в одном из прошлых номеров журнала. Распространением игры занимается «Новый Диск», так что не удивляйся, увидев на коробке с игрой логотип этой компании.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- + Оригинальный саундтрек, кадры из фильма Оливера Стоуна (Oliver Stone), дополнительные материалы на диске.
- Весомых недостатков нет.



ДЖЕК

ПРОЧИЙ

КРОВЬ. ЖЕНСКИЙ КРИК.
СТУК КАБЛУКОВ БЫСТРЕЕ И БЫСТРЕЕ.

ЗВУК УПАВШЕГО БЕЗЖИЗНЕННОГО ТЕЛА.

ОЖИВШИЙ КОШМАР ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ
ТРУЩОБ НЬЮ-ЙОРКА.

САМЫЙ ЖЕСТОКИЙ
СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА
XIX ВЕКА ВЕРНУЛСЯ...

© MC2 France, 2005. Gallia, разработка. Все права защищены.
Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», телефон: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссея», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.ua.

MC Новый Диск www.nd.ru

2CD

ОРУЖИЕ, КОТОРОЕ НАС ВПЕЧАТАЛИО

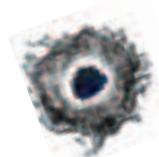
ЛУЧШИЕ
СРЕДСТВА
УНИЧТОЖЕНИЯ
МОНСТРОВ



Текст: Иван Закалинский

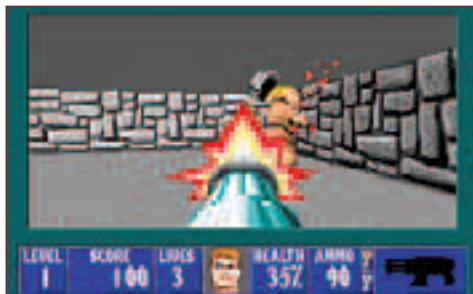


У каждого из нас, начинающих истребителей монстров или матерых ветеранов борьбы за судьбы мира, есть свой любимый вид оружия. Сверкающий отполированными боками ствол, подаривший в свое время столько удовольствия и счастья, что расставаться с ним после выхода из игры совершенно не хотелось. Он не обязательно был самым мощным оружием в игре, но самым впечатляющим - непременно. Вот мы и решили вспомнить хотя бы часть того огромного арсенала самых необычных, красивых или убийственных пушек, которые за все время своего существования наплодил жанр Action. Короче, перед тобой **САМЫЕ КРУТЫЕ СТВОЛЫ**, когда-либо посетившие мониторы игроков! Монстрам из компьютерных игр читать не рекомендуется – негативные воспоминания и массовые инсульты гарантированы.



MINIGUN ИЗ WOLFENSTEIN 3D

Пожалуй, это один из самых убойных миниганов в компьютерных играх, не говоря уже о том, что именно в *Wolfenstein* нам



впервые попался в руки этот шестистрельный монстр. Надо сказать, внушительный внешний вид ствола как нельзя лучше соответствовал его убийственной огневой мощи: все-таки это было самое сильное оружие в игре. Не перечесть, сколько фашистов было превращено этой смертоносной штуковиной в напичканные свинцом бифштексы с кровью. А как здешний миниган справлялся с боссами! Сказка. Почему-то с тех пор ни один миниган в играх не обладал ТАКОЙ убойной силой. А ведь как приятно было бы косить ряды врагов из этого олицетворения скорострельности и мощи! У нас были миниганы, эффективные против слабых врагов,

были те, которые позволяли убивать пачками врагов посильнее, но ни разу еще не встречался миниган как «оружие на все случаи жизни». Баланс, никауда от него денешься.

CHAINSAW ИЗ DOOM

Я думаю, ты не удивишься тому, что дедушка *Doom* – абсолютный рекордсмен нашей статьи по запомнившимся пушкам. В первую



очередь хочется отметить его бензопилу, не-понятно как оказавшуюся на марсианской базе далекого будущего и сеющую смерть и разрушение везде, где слышен ее жуткий рев. Трудно передать словами чувство, которое испытывает человек, впервые взявший в виртуальные руки НАСТОЯЩУЮ бензопилу, которая в момент распиливала монстров,

сопровождая процесс фонтанами крови и предсмертными хрипами подыхающей твари. Про бензопилу из *Doom* сочиняли анекдоты, она стала одним из символов игры. Словом, это то оружие, которое мы будем помнить всегда.

SHOTGUN ИЗ DOOM

Знаменитому шотгану из *Doom* уже посвящено столько хвалебных песен, что не поместить его сюда было бы просто глупо. К тому же, этот ствол действительно заслуживает вечной славы – он великолепен во всем. Его внешний вид, звук, который сопровождает выстрел и особенно перезарядку, убойная сила и скорострельность не давали игрокам никакой возможности проходить игру с другим оружием. Потому что перед дробовиком склонялись все: импы, зомби, какодемоны, пинки. Некоторые любители так и вовсе лезли с дробовиком на Баронов Ада и убивали с его помощью кибердемона. Шотган из *Doom* – это не простое оружие, это символ компьютерных экшенов, который никогда не будет предан забвению.

**BFG ИЗ DOOM**

Знаменитый Big Fucking Gun по праву можно назвать первым оружием массового поражения в компьютерных играх. Эта здоровенная пушка обладала невиданной огневой мощью – один выстрел из такой славной штучки способен был вычищать целые комнаты, под завязку набитые монстрами, а любому боссу хватало двух-трех зарядов, чтобы отправиться обратно в ад. Ощущение собственной безнаказанности и дикой силы, прущей из ствола этого оружия, надолго оставляло след в душе каждого думера. Позже этот ствол появился в *Quake II* и *Doom 3*, но, вследствие технических ограничений обеих игр, кайф от аннигиляции сразу двадцати врагов испытать уже не удавалось.



| | |
|--|---|
| | MINIGUN WOLFENSTEIN 3D |
| | CHAINSAW DOOM |
| | SHOTGUN DOOM |
| | BFG DOOM |
| | НОГА DUKE NUKEМ |
| | ОРУЖИЕ БОГА RISE OF THE TRIAD |
| | ВИЛЫ BLOOD |
| | АРГОРОДЬ BLOOD |
| | ТОПОР QUAKE |
| | TRANSLOCATOR UNREAL TOURNAMENT |
| | ROCKET LAUNCHER UNREAL TOURNAMENT |
| | ОПИСАННЫЙ СНЕЖКОК SOUTH PARK |
| | ПУЛЕМЕТ С САМОНАВОДЯЩИМИСЯ ПУЛЯМИ ALIENS VERSUS PREDATOR 2 |
| | ОГНЕМЕТ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN |
| | СЕРЬЕЗНАЯ БОМБА SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER |
| | НОЖНИЦЫ POSTAL 2 |
| | ACID GUN WILL ROCK |
| | STAKE GUN PAINKILLER |
| | RAILGUN QUAKE 2 |



НОГА ИЗ DUKE NUKEМ

Duke Nukem – насквозь экстравагантная игра. Начиная с главного героя, белобрысого герцога, который «спасает наших телок», и заканчивая оригинальными видами оружия. Одним из этих «видов» и была знаменитая нога, которой было так приятно пинать монстров и просто размахивать во все стороны. Этой же



ногой можно было расплющивать уменьшенных одним видом оружия и разбивать вдребезги замороженных другим. Кто из нас не чувствовал себя мега-каратистом, отвешивая смачного пенделя вооруженному дробовиком кабану? Ах, молодость, молодость...

ОРУЖИЕ БОГА ИЗ RISE OF THE TRIAD

Полноценным оружием этот необычный причиндал и назвать-то сложно. В этой игре был такой power-up, который на некоторое время делал из игрока настоящего бога Смерти. Во-первых, мы



резко прибавляли в росте (ты где-нибудь еще такое видел?). Во-вторых, ни один враг не мог причинить нам ни малейшего вреда. Ну а в-третьих, в наши руки вкладывалась уникальная возможность испепелять всех врагов в зоне видимости одним мановением мышки. Это так и выглядело: посреди экрана торчала рука игрока, из которой по его желанию выплетали густоты энергии, к чертям собачьим скживавшие любого попавшегося на пути врага. Ах да, забыл – эти густоты были самонаводящимися. *Rise of the Triad* первый раз дала нам почувствовать каково же это – быть настоящим богом войны.

ВИЛЫ ИЗ BLOOD

Еще одна впечатляющая «единичка», и тоже из игры на движке *Build*. Отчаянно мясное рубилово под названием *Blood* отличилось тем, что в качестве первого оружия в ней выступили самые настоящие вилы. Ах, это было прекрасное оружие для убийства, сносившее львиную долю



здоровья оппонента (при условии, конечно, что ты подобрался к нему вплотную). Сама возможность потыкать монстров (или своих друзей в мультиплеере) вилами была крайне заманчива. Поднимать вопрос, как в гробнице у главного героя игры, вампира Калеба, оказались вилы, мы не станем – кому охота заполучить четыре лишних кровоточащих дырки в боку?

АЭРОЗОЛЬ ИЗ BLOOD

Все, наверное, в детстве делали огнемет из баллончика с аэрозолем и зажигалки? Так вот, разработчики *Blood* решили представить, что случится, если такой самодельный огнемет направить на монстра. Эффект превзошел все ожидания: сначала монстра охватывали от-



дельные языки пламени, но очень скоро он превращался в живой факел и несся сломя голову куда глядели стремительно выгорающие глаза. В любой момент можно было поджечь сам баллончик и использовать его как импровизированную зажигательную гранату. В каждом из нас живет пироманьяк, и именно для него разработчики ввели в свою игру аэрозоль – потрясающее красивое и оригинальное оружие, которое так просто не забывается.

ТОПОР ИЗ QUAKE

Квейковский топор, вполне вероятно, – пережиток того, что поначалу дедушка трехмерных шутеров затевался как ролевая игра.



Со временем проект был переведен на рельсы экшена, но в нем осталась одна из самых впечатляющих «единичек» в играх – здоровенный топор, ввolio обагренный кровью. Да, применение его было весьма ограничено – не всякий враг подпускал к себе вплотную, но зато какой же кайф испытывал игрок, опуская отточенное лезвие на голову очередного монстра, по глупости проворонившего стремительный бросок «в рукопашную». Пожалуй, самым впечатляющим в этом оружии был внешний вид и уникальная возможность месить врага настоящим здоровенным топором.

TRANSLOCATOR ИЗ UNREAL TOURNAMENT

Ты знаешь, транлокатор – это даже не оружие, это всего лишь портативный телепортер: стреляешь маячком куда нужно, и затем нажатием мышки телепортируешься на место маяка. Это уже потом злобные игроки научились кидать этот маячок под ноги другим злобным игрокам и телепортироваться на их место. Последствия такого акта вандализма были весьма плачевны для жертв – ее просто-напросто разрывало на части. Конечно, по-настоящему эффективно зарабатывать с помощью транлокатора фраги



могли далеко не все, но сама возможность действительно впечатляет. Все-таки это жестоко – взять и телепортироваться внутрь своего врага, как считаешь?

ROCKET LAUNCHER ИЗ UNREAL TOURNAMENT

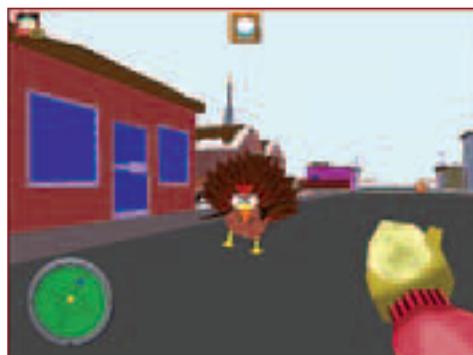
Строго говоря, эта пушка начала свое триумфальное шествие еще в *Unreal*, но именно в *UT* она стала такой, какой мы ее запомнили: самым убийственным ракетометом в



компьютерных играх. И дело тут даже не в том, что в альтернативном режиме огня он стрелял гранатами. Просто шестиствольный ракетомет позволял одновременно выстреливать от одной до шести ракет. Да что там, можно было даже задавать им траектории полета, выпуская широким веером или более кучно. Ну и уж совсем убийственной была способность ракетомета «ловить» в прицел игрока и делать ракеты самонаводящимися. Убежать от них было не очень сложно, но все-таки шесть летящих прямо на тебя ракет – это не фунт изюму!

ОПИСАННЫЙ СНЕЖОК ИЗ SOUTH PARK

Я думаю, ты знаком с мультсериалом *South Park*, в котором девятилетние детишки отчаянно ругаются матом и творят непотребные



вещи. Так вот, по его мотивам в свое время была создана игра, ныне затерявшаяся у истории в неприличном месте. Надо сказать, игра довольно неплохо повторяла стилистику мультика. Одним из результатов этого следования атмосфере было совершенно уникальное оружие главного героя – снежок, на который для убийственной можно было пописать. Снежок убирался за пределы экрана, слышался звук расстегиваемой ширинки, характерное журчание – и на экране снова появлялся снежок, уже желтый. Я надеюсь, ты не ел, когда читал этот абзац? Впрочем, уже не важно.

ПУЛЕМЕТ С САМОНАВОДЯЩИМИСЯ ПУЛЯМИ ИЗ ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Опять же, оружие, «засветившееся» и в первой части игры, но наибольшее впечатление производящее в сиквеле. Поверь мне, после долгих уровней страха за свою шкуру





ру, которую со звериным упорством пытались всеми правдами и неправдами подпортировать бесконечные Чужие, игрок, заполучивший в свои руки этот ствол, чувствовал себя, по меньшей мере богом. Суди сам – достаточно было направить ствол пулемета в сторону врага, и прицел автоматически выбирал себе жертву, направляя в нее все пули, которые ты с радостным смехом выпускал в Чужих. Это был кайф, аналогов которому лично я больше не испытывал – кайф от того, что можно перестать бояться каждой тени и знать, что в руках у тебя – самый верный избавитель от наполненных кислотой тварей, жаждущих полакомиться твоим мясом.

ОГНЕМЕТ ИЗ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Думаю, огнемет из *RtCW* без преувеличения можно назвать самым красивым огнеметом



за всю историю компьютерных игр. Пламя было не просто потрясающе отрисовано – разработчики не пожалели на него кадров анимации, благодаря чему его поведение стопроцентно напоминало настоящую струю горящего газа. Зрелище было просто завораживающим. Когда я первый раз увидел струю огня, проходя однопользовательский режим *RtCW*, то был просто поражен. Вырывалась она не из огнемета, а из пасти какого-то зомби, что делало эффект еще более впечатляющим. К сожалению, эффективность огнемета как оружия была в сингле довольно низкой, зато в мультиплееере постоянная струя огня в стратегически важном коридорчике творила чудеса.

СЕРЬЕЗНАЯ БОМБА ИЗ SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER

Продолжение нашумевшего мясного шутера *Serious Sam* принесло нам не только еще больше часов веселья, отчаянного рубилова и новых монстров, но и ОЧЕНЬ впечатляющий вид оружия, как нельзя кстати подходящий под отвязную стилистику до отказа наполненной монстрами игры. Имя ему – Серьезная Бомба. Эта нечеловечески сильная штука вина напрочь сносила всех монстров на карте – согласись, незаменимое качество в игре, где количество убийств на уровень в среднем превышает пять сотен. Невероятная сила оружия компенсировалась его вопиющей редкостью



на всем протяжении прохождения, но иначе от этого адского оружия катастрофически пострадал бы баланс.

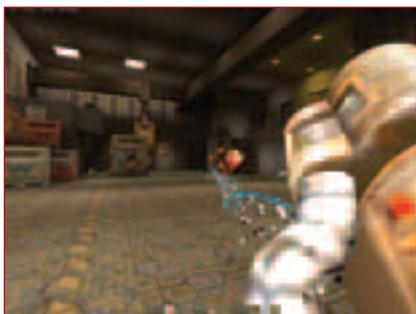
НОЖНИЦЫ ИЗ POSTAL 2

Postal 2 сама по себе была оригинальной игрой – этот же принцип распространялся на присутствовавшее в ней оружие. Пожалуй, самым необычным из пестрого набора тамошних средств убийства были ножницы. Обычные канцелярские ножницы, которыми можно было кидаться в людей, собак и кошек, которые можно было раскручивать и отправлять на вычищшение целых комнат (ножницы прекрасно отскакивали от стен). Те самые ножницы, от которых пошло название компании-разработчика *Postal 2, Running with Scissors*. Пожалуй, до такого оружия могли додуматься только извращенные умы создателей игры про маньяка-убийцу, в один прекрасный день сорвавшегося с катушек и отправившегося вымещать накопившуюся злобу на жителях своего городка.



ACID GUN ИЗ WILL ROCK

Да, этой отвязной игре определенно не хватало бюджета. Да, ее игровой процесс недалеко ушел от *Serious Sam*. Но по степени отвязности и безбашенности, с которой к игре подошли разработчики, с *Will Rock* тягаться непросто. Хочешь пример? Пожалуйста: где еще, скажи мне, у игрока есть возможность надругаться над героями древнегреческих мифов с помощью пушки, стреляющей во врагов какой-то зеленой гадостью, от которой они начинают раздуваться и с чавканением лопаться? Очень веселая пушка, можешь мне поверить. Наблюдать, как бегущий на тебя Минотавр или трехголовый Кер-



бер надувается воздушным шариком и лопается ко всем чертам – сплошное удовольствие.

STAKE GUN ИЗ PAINKILLER

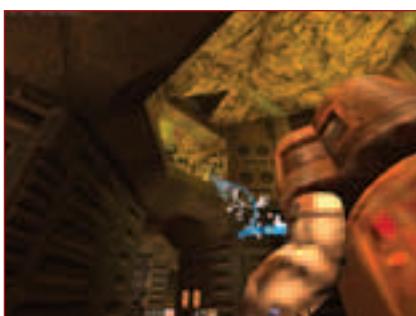
Моя бы на то воля – и в этот материал вошло бы все без исключения оружие, которым мы месили врагов в *Painkiller*. К сожалению, приходится выбирать, и выбор свой я останавливаю на коломете. Эта ядреная пушка выпускает во врагов остро наточенные колья, которые проникают их насквозь и пригвождают к стене, полу, потолку. Коломет становится еще более лакомым кусочком благодаря великолепной физике *Painkiller* – каждый новый монстр по



разному летит, пронзенный навылет деревяшкой, и очень забавно дрыгает ногами и руками, будучи прищипленным к какому-нибудь выступу. Определенно, самое веселое оружие в этой игре.

RAILGUN ИЗ QUAKE 2

Я думаю, «рельсух» из *Quake 2* представлять не надо? Кто же не помнит это эпохальное оружие мгновенного действия, которое на части разрывало сколько угодно стоящих друг за другом слабеньких врагов и выносило всего за несколько выстрелов самых сильных?



А помнишь кайф, который ты испытывал, метким выстрелом прошибая разогнанной до невероятной скоростью болванкой бренную тушку своего врага? Вот уж действительно, оружие для настоящих снайперов, впечатляющее своей невероятной силой и доставляющее игроку почти физическое удовольствие от убийства. После *Quake 2* оно засветилось и в *Quake 3*, где было столь же блестательным и смертоносным.

RCCG
Russian Cyber Games
**ПРИШЛО
ТВОЁ
ВРЕМЯ!**

Counter Strike MOSCOW PARTY

Бонусный фонд

2500\$

Собери команду
из 5 человек
и участвуй в Лиге RCG

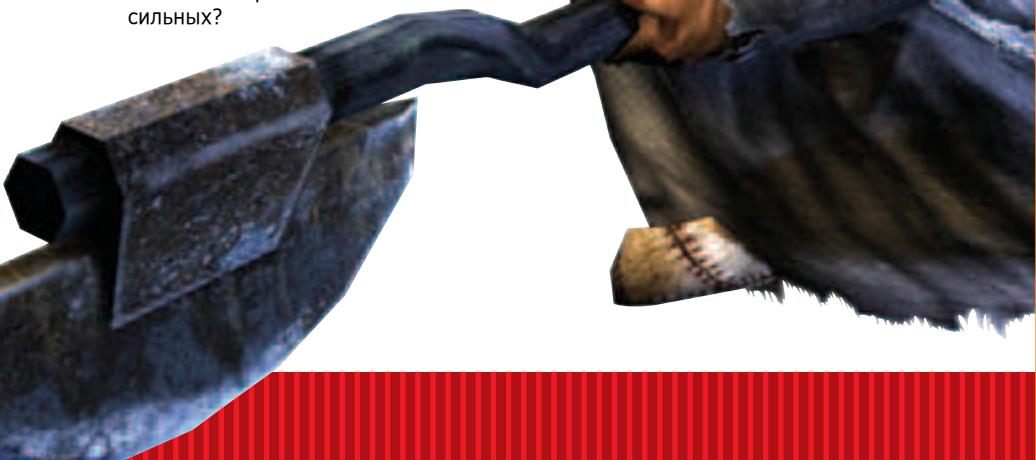
подробности на www.ruscg.ru

Игры проходят
с понедельника по четверг
с 18⁰⁰ до 22⁰⁰
в Интернет Центре Вика Веб

М. "ВДНХ"
ул. 1-я Останкинская, д.57
тел. 283-8556

Vika@Web www.vikaweb.ru

- Лучший игровой клуб
- 160 компьютеров
- Магазин игровых устройств
для любителей игр



ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ГЛАЗАМИ ИЗДАТЕЛЕЙ

Когда этот номер «РС ИГР» поступит в продажу, будет уже 2005-й год. Самое время вспомнить, что хорошего принес нам ушедший 2004-й. Не стоит забывать, что обилием качественной игровой продукции, посетившей наши компьютеры, мы обязаны не только талантливым разработчикам, но и отечественным издателям, благодаря стараниям которых российский рынок становится все более и более привлекательным для западных фирм. Посетив шесть крупнейших российских издательских компаний, мы узнали их взгляд на минувший год и планы на ближайшее будущее.

На вопросы РС ИГР: отвечали:



Николай Барышников (далее Н.Б.),
руководитель группы лицензирования
и продвижения фирмы «1С»



Максим Михалев (далее М.М.),
директор по маркетингу
компании «Бука»



Дмитрий Архипов (далее Д.А.),
вице-президент по разработкам
компании «Акелла»



Сергей Орловский (далее С.О.),
глава Nival Interactive



Ирина Мизрахи (далее И.М.),
президент компании
«Руссобит-Паблишинг»



Дмитрий Бурковский (далее Д.Б.),
директор по инвестициям и лицензирова-
нию компании «Новый Диск»

РС ИГРЫ:

Каким был 2004 год для российской игровой индустрии? Чего было больше, положительных или отрицательных моментов? Работать стало проще или сложнее?

Н.Б. («1С»): Год был, в целом, довольно неплохим. Продолжился рост рынка, было выпущено несколько хитов мирового масштаба, например, «В тылу врага» и «Периметр». 2004 год оказался очень успешным в смысле привлечения на российский рынок крупнейших западных издателей. Такие гранды как **Activision**, **Atari**, **Microsoft** поддержали российскую бизнес-модель, совместно с нами наладили выпуск своих игр на русском языке в джевелах. Подписание контракта на издание **Doom 3** ознаменовало тот факт, что российский рынок наконец-то стал приоритетным.

М.М. («Бука»): Для индустрии этот год был неоднозначным. С одной стороны, особо ярких и запоминающихся событий не было. Работали в обычном режиме, держали руку на пульсе, старались не давать конкурентам фору. С другой стороны, мировую индустрию постоянно лихорадило, по Европе бродили призраки банкротств. Это сделало российский рынок и российские продукты как никогда актуальными. Так, бесспорно, хиты уровня **Far**

Текст: Даниил Леви

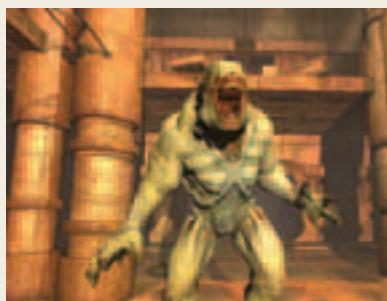
Cry приносят западным издателям значительно больше дохода, чем их российские партнеры получают с этого же проекта в России. Цены у нас все-таки отличаются. А вот средние продукты на нашем рынке могут приносить вполне сопоставимую прибыль. То есть, мы, российские издатели и разработчики, поднялись в глазах мирового игрового общества еще на пару ступенек.

Д.А. («Акелла»): Прошедший год был очень хорошим для российской игровой индустрии. Хотя бы потому, что уже третий год подряд мы наблюдаем ее бурное развитие, стремительное развитие рынка. Это не может не радовать. Еще одна положительная тенденция – легальный рынок постепенно вытесняет пиратский. Конечно, добиться всего и сразу не получится, но эффект борьбы с пиратством заметен уже сейчас. Работать же стало, с одной стороны, проще, потому что нам удалось несколько потеснить пиратов. С другой стороны, работать стало сложнее, потому что возросла конкуренция со стороны других разработчиков и издателей. Нам приходится бороться за своего игрока.

С.О. (Nival): 2004 год был успешным, но непростым. Если смотреть с точки



■ В 2004 году фирме «1С» удалось подписать соглашение об издании Doom 3 в России.



зрения издателей – рынок заметно подрос, но вместе с этим выросла и конкуренция. Приток качественных локализаций заставил издателей внимательнее относиться к покупке лицензий, четко сегментировать свою часть рынка и выстраивать на нем адекватные линейки продуктов. Сейчас рынок взрослеет, поэтому пришло время играть по-взрослому.

С разработкой игр в СНГ ситуация похожая. Качество становится во главу угла, значительно увеличился затраты на разработку, а с ними – и требования к эффективному управлению проектами. В подобных условиях свободно себя чувствуют только сильные и опытные команды. Новым студиям выходить на рынок стало сложнее, поэтому в 2004 году темпы роста числа молодых команд значительно замедлились.

И.М. («Руссобит-М»): 2004 год оказался для нашей компании достаточно сложным, но в то же время, очень интересным. И положительных, и отрицательных моментов было достаточно, поскольку все радости и горести – это часть рабочего процесса.

Тенденция такова – с каждым годом в игровой индустрии становится все сложней, но интересней работать. А следующий год, вероятно, станет годом сюрпризов.

Д.Б. («Новый Диск»): Год был стабильным, хорошим. Рынок рос, причем росли обе его составляющие: и объем продаж, и конечная цена продуктов. Работать стало, конечно же, сложнее, но и гораздо интереснее. В общем, положительных моментов в любом случае было больше, чем отрицательных.

PC ИГРЫ:

Увеличилось ли количество релизов и проданных копий по сравнению с предыдущими годами? С чем это связано?

Н.Б.: Разумеется, увеличилось. Связано это как с ростом рынка, так и с тем, что теперь практически все западные издатели приняли «джевельную модель». Игр, которые бы не выпускались в России официально, с профессиональным переводом, почти не осталось.

М.М.: Мы никогда не стремились выпускать как можно больше продуктов. Цель компании «Бука» – качество, а не количество. Мы тщательно планируем нашу линейку. Есть предельное количество продуктов за год, которое мы можем эффективно обработать – к нему и стремимся. Плюс, следим за доходом от продаж одного продукта за период. В двух словах наш подход можно описать так: лучше меньше, да лучше. Плюс, возросла маркетингово-

вая активность «Буки», сопровождаемая общим подъемом российского рынка. Результатом всего этого является рост и общих продаж, и продаж на один продукт.

Д.А.: Количество релизов увеличилось. Это связано, прежде всего, с тем, что доверие к крупным российским компаниям со стороны западных игроков рынка увеличилось. Соответственно, мы получаем большее число хитов для легального распространения в стране. Надеемся, данный процесс получит должное развитие и в следующем году.

С.О.: Количество релизов возросло, но продажи каждого в отдельности тайтла выросли не очень сильно. Из-за конкуренции за полки в магазинах увеличилось расслоение между качественными играми и не очень. Рынку уже не нужно столько игр, и выживать будут только самые лучшие. Это касается и российских игр, и локализаций.

И.М.: Количество релизов увеличилось и причин этому несколько. Во-первых, пристальный интерес западных издателей и разработчиков к российскому игровому рынку. Во-вторых, постепен-



■ Beyond Good & Evil издавала «Бука».

ное формирование игровой культуры и цивилизованных потребителей, к воспитанию которых мы, как паблишеры, прилагаем немало усилий: качественно тестируем, профессионально переводим и озвучиваем, сопровождаем наши игры сувенирной продукцией. Третья причина – рост интереса и расширение аудитории.

Д.Б.: Да, увеличилось. Причем практически у всех компаний, так или иначе задействованных на отечественном мультимедийном рынке. Причина, повторюсь одна – рынок рос как качественно, так и количественно. Если отпускная цена особо не менялась, то значительно увеличилось количество продуктов, выходящих на двух и более дисках.

PC ИГРЫ:

Каким был 2004 год непосредственно для вашей компании? Удалось ли осуществить все намеченные планы?

Н.Б.: Большая часть планов была осуществлена. Мы, например, вышли на рынок PS2. Были заключены долгосрочные контракты на выпуск игр от таких «монстров» как **Activision**, **Atari**, **Microsoft**. Мы выпустили целый ряд очень серьезных отечественных продуктов во главе с «В тылу врага», «Периметром» и «Перл-Харбором».

М.М.: Для «Буки» 2004 год — юбилейный. Нам десять лет. Мы все также молоды, амбициозны и полны сюрпризов. И первый в России опыт массового тиража игр на DVD — тому подтверждение.

Д.А.: Отличный был год для «Акеллы». У нас в очередной раз удвоился годовой оборот. По намеченным планам — и да, и нет. Если говорить о разработке новых продуктов — нам, к сожалению, не удалось выпустить игру **«Корсары 2»** (которая, как известно, уже прев-



■ В прошедшем году одним из хитов, изданных «Акеллой», стала игра Painkiller.

ратилась в **«Корсары 3»** — прим. ред.). Долгожданный релиз произойдет в 2005 году. А вот по другим проектам мы сумели серьезно продвинуться вперед — публика сможет ознакомиться с ними также в 2005 году.

С.О.: Этот год для нашей компании был ударным. Мы активно работали над четырьмя проектами, многое сделали и осуществили все намеченные планы. **«Блицкриг II»** заметно продвинулся — на шасси уже натянули гусеницы, поставили мощный двигатель, сейчас занимаемся оснасткой и вооружением. Также волну интереса вызвал анонс **«Ночного Дозора»**. Параллельно идут работы еще над двумя неанонсированными проектами, один из которых уже успел наделать шума.

И.М.: 2004 год был хорошим для **«Руссобит-М»**. В этом году у нас открылось четыре представительства в регионах: в Санкт-Петербурге, Мурманске, Екатеринбурге и Киеве. Многое из того, что было задумано и запланировано в прошлом году, мы воплотили в жизнь. Нами издано большое количество игр, среди которых немало хитов.

Д.Б.: Год был удачным. Нам удалось осуществить даже больше, чем мы запланировали. Во всяком случае, начало работы **«Нового Диска»** по финансированию и изданию российских игровых проектов получилось довольно громким — о **«Ночном Дозоре»** слышали, кажется, все.

PC ИГРЫ:

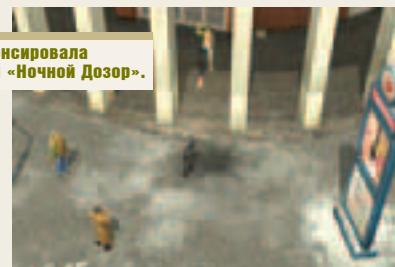
Можете ли вы дать какие-то прогнозы на 2005 год? Что, по-вашему, интересного и важного произойдет в мировой и российской игровой индустрии?

Н.Б.: В следующем году должны завершиться работы над несколькими серьезными продуктами от ведущих студий, расположенных на территории бывшего Советского Союза. Очень возможно, что 2005 год станет рекордным по количеству отечественных тайтлов, которые побывают в чартах продаж во всех странах мира. Что касается индустрии в целом — начнется постепенная подготовка к переходу на консоли нового поколения, отрыв ведущих компаний от средних и мелких станет все более ощутимым. Возможно, несколько крупных и средних лейблов навсегда исчезнут с горизонта — нас может ждать целая серия поглощений и слияний.

М.М.: Лично я буду с нетерпением



■ В 2004 Nival анонсировала тактическую RPG «Ночной Дозор».



ждать полноценного прихода онлайн-игр в Россию. Пора уже. От мировой индустрии сюрпризов ждать не приходится — там идет закономерный процесс санации. И нам это только на руку.

Д.А.: Надеюсь, «Акелле» удастся выпустить сразу шесть собственных хитов. А ведь у нас есть еще много проектов, создающихся в сотрудничестве со сторонними разработчиками. Уверен, игрокам они тоже понравятся.

С.О.: 2005 будет годом дальнейшей консолидации мировой индустрии развлечений, а российский игровой рынок станет ее неотъемлемой частью. К нам придут крупнейшие западные издатели, а вместе с ними и серьезные инвестиции. Сектор компьютерных игр будет бурно развиваться, но на рынке все чаще начнут выходить и игры для приставок.

И.М.: Давать прогнозы в мировой игровой индустрии сложно. Как уже было сказано, следующий год, вероятно, станет годом сюрпризов. Для игрового рынка России 2005 год наверняка будет переломным. Причины: очень серьезная конкуренция, в условиях которой останутся только самые сильные игроки, и изменение отношения западных издателей и разработчиков к нашему рынку.

Д.Б.: Мировая индустрия замрет в ожидании выхода консолей нового поколения, одновременно с интересом наблюдая за эпической битвой на рынке «карманных» игровых платформ между **Sony** и **Nintendo**. Что до российской игровой индустрии, то все больше именитых (и не очень) разработчиков с постсоветского пространства будут переориентироваться на консоли.

PC ИГРЫ:

Каковы планы вашей компании на следующий год?

Н.Б.: Работать так же хорошо, чтобы удерживать ведущие позиции на российском рынке. Выпустить серию хитов, как продолжения уже известных всем игр, так и совершенно новые проекты. Также мы хотим упрочить наши позиции за рубежом и подтвердить статус крупнейшего издателя в Восточной Европе. В данный момент «1С» сотрудничает с более чем двадцатью командами. В планах на 2005-2006 годы – более пятидесяти игр для PC и консолей. Мы также выпустим несколько игр по мотивам кинофильмов, которые также выйдут в 2005 году.

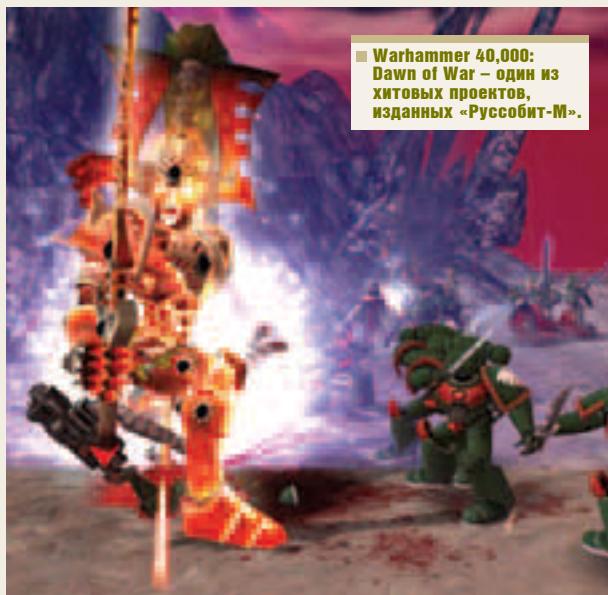
М.М.: Наверняка мои ответы будут читать представители конкурирующих компаний, поэтому наших планов я пока не раскрою. Скажу лишь, что, как всегда, мы заготовили несколько сюрпризов для всех – и пользователей, и конкурентов.

Д.А.: Очень надеюсь, что российская игровая индустрия будет развиваться столь же бурными темпами. И пусть «Акелла» вновь удвоит свой годовой оборот.

С.О.: В следующем году мы планируем выпустить до четырех игр. Конечно же, первыми в бой вступят «Блицкриг II» и «Ночной Дозор», ну а за ними последуют два других мощных проекта, которые в данный момент разрабатываются в стенах нашей компании.

И.М.: Это, в первую очередь, создание сети представительств в России и странах СНГ. Также в планах активное сотрудничество с разработчиками, привлечение новых команд с хорошими идеями, которые можно и нужно продвигать на Запад. И, разумеется, расширение линейки продуктов «Руссобит-М», приобретение издательских прав на хитовые позиции.

Д.Б.: Скажем так, не на следующий, а на ближайшие три – достичь на игровом рынке такого же статуса, каким «Новый Диск» обладает в секторе детских и образовательных продуктов. Что касается самых ближайших планов, то мы планируем запустить новый бренд **ND Games** и сделать его узнаваемым среди игроков.



■ Warhammer 40,000: Dawn of War – один из хитовых проектов, изданных «Руссобит-М».

Король пляжных гонок

Устали от зябкой снежной зимы???

Срочно прыгайте за руль скоростного багги, и вперед, на лучшие пляжи мира!

Эти аркадные гонки перенесут вас на знаменитый курорты Ибицы, Рио-де-Жанейро, Сан-Тропе и острова Бали. Выполняя головокружительные трюки и набирая очки, завоюйте сердца самых прекрасных девушек планеты!

© Davilex, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru.

Заказ дисков по телефону: (095)147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Исключительный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», телефон: 8 (050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Корсары III

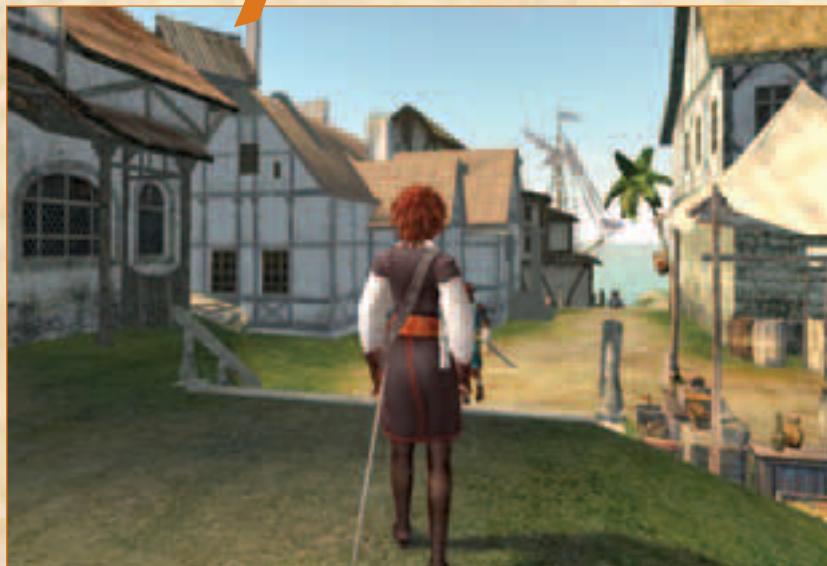
Здравствуй, уважаемый читатель.

Эта запись начинается с официального заявления. Но, в отличие от заявления в предыдущем дневнике, это не шутка. За время разработки «Корсары II» настолько выросли, что переросли сами себя. Кроме того, несмотря на все усилия по прояснению ситуации, очень многие игроки по-прежнему считают, что «Корсары II» – это тоже «Пираты Карибского Моря». В связи с этим мы приняли военное решение переименовать проект и прибавить единичку к цифре в его названии. Отныне «Корсары II» становятся «Корсарами III».



ПОМОЩЬ

Как известно, когда капитану не хватает компетенции в каком-либо вопросе, он нанимает себе помощника, т.е. офицера. Именно о них сейчас и пойдет речь. Поскольку «Корсары III» – идеальный и духовный наследник первых «Корсаров», то и система корабельных офицеров очень напоминает ту, что была в оригинальной игре. На корабле есть шесть вакансий: навигатор, боцман, канонир, врач, казначей и плотник. На каждую должность игрок может назначить одного из нанятых им офицеров. В зависимости от должности будет подниматься значение определенных умений игрока, но только в том случае, если умения офицера превышают значение соответствующего умения персонажа игрока. Например, хороший канонир повысит значения умений «Орудия» и «Меткость», а при наличии на борту казначея игроку не придется проакчивать умение «Торговля».



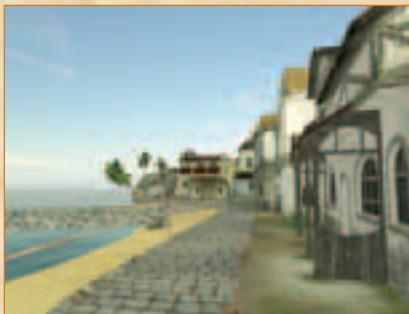
Игрок также может нанять троих головорезов, которые будут сопровождать его во время прогулок по городу, оберегая от нападения злоумышленников и криминальных элементов. Они же будут сражаться бок о бок с персонажем пользователя в абордажных схватках и захватах береговых крепостей. Этих «боевых псов» игрок сможет экипировать оружием сам. Но самое приятное – это то, что офицеры получают опыт и уровни точно так же, как и персонаж игрока. Получая уровни, они накапливают очки на развитие своих умений. Распределение этих очков отдано на откуп пользователю, поэтому никто не помешает тебе вырастить команду сугубо на свой вкус. Но, как уже упоминалось в предыдущих дневниках, каждый офицер обзавелся и собственными нравственными принципами. Создав Dream-Team, игроку придется обдумывать свои дальнейшие действия. Ведь честный офицер не перенесет подлости, совершенной своим капитаном, и покинет корабль в ближайшем порту. А может, даже вызовет капитана на дуэль. И хорошо, если это будет судовой врач. А если это боец из абордажной команды?

Учитывая все вышесказанное можно с уверенностью говорить, что менеджмент собственной команды составит изрядную часть геймплея «Корсаров III».



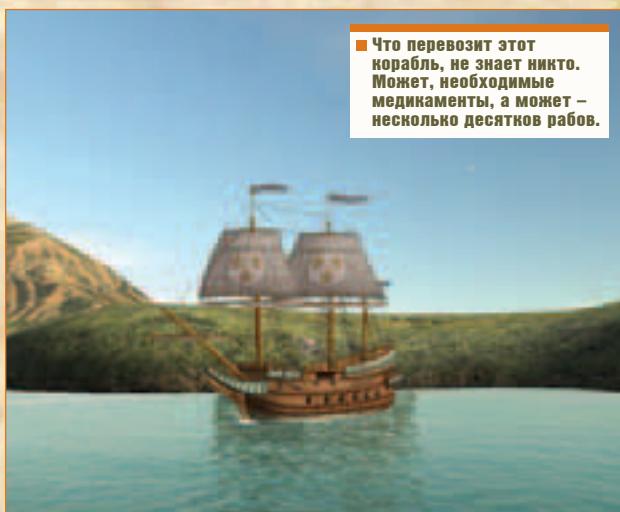
ТЫ – МНЕ, Я – ТЕБЕ

Завершена доработка системы торговли. Как и раньше, торговля основывается на импорте и экспорте производимых в колонии товаров. Но теперь на производство товаров влияет и уровень развития колонии. В результате стало невозможно определить выгодные торговые маршруты раз и навсегда. С изменением игрового мира эти пути изменяются. Кому-то это покажется слишком трудным – мол, цены везде меняются, куда плыть непонятно и т.д. Но ведь информацию о новых рынках сбыта и колониях, где можно





■ Ночные бои будут выглядеть весьма эффектно.



■ Что перевозит этот корабль, не знает никто. Может, необходимые медикаменты, а может – несколько десятков рабов.

подешевле закупиться той или иной продукцией, игрок сможет получить без личного посещения колонии. Для этого существует мощная система слухов, возможность получать информацию в море от встречных торговых кораблей и специальные агенты, готовые продать сведения о той или иной колонии за небольшие деньги.

Появились в игре и новые виды товаров, некоторые из которых предназначены не только для торговли, но и необходимы самому игроку во время плавания. В первую очередь, в «Корсарах III» появился провиант, закупаться которым необходимо перед каждым плаванием. Голод в открытом море очень быстро снижает мораль даже самой дисциплинированной команды. В конце концов, неудачливый капитан может сам стать бифштексом. А поскольку от морской воды провиант имеет обыкновение портиться, то припасы лучше приобретать с запасом. На всякий случай.

Еще одним новым видом товаров стали медикаменты. В длительном плавании при антисанитарных условиях, царивших на кораблях того времени, часто разгорались эпидемии экзотических болезней: малярии, лихорадки, брюшного тифа и т.д. Наличие на борту медикаментов поможет игроку спасти своих матросов от незавидной участи.



ЗОЛОТО И РОМ

Слитки золота и серебра – крайне редкий и хорошо охраняемый товар. Почему – объяснять не надо. Торговать драгоценными металлами игрок сможет, лишь имея в активе крупный капитал и неплохую эскадру. Неизвестно откуда, но пираты всегда узнают о том, кто и куда погоняет столь ценный груз, и слетаются со всего архипелага в надежде поживиться. Правда, подстерегающая на каждом шагу опасность того стоит – прибылью от торговли драгметаллами останутся довольны многие. Некоторые привычные товары приобрели новые свойства. Хотя пьянство на борту корабля строжайше запрещено, но капитан на то и капитан, чтобы иногда отменять запреты. И если в долгом плавании добычи не видать, припасы подходят к концу, а ропот команды становится все громче, самое время откупорить бочонок с ромом. Если таковой, конечно, присутствует в списке товаров на борту. Временный приrost морали вполне может спасти судно и позволить ему добраться до ближайшего порта.



РАБСКИЙ ТРУД

Отдельной статьей среди товаров выделяются рабы. Да, работогорбля – явления отвратительное и позорное. Но отказаться от нее в «Корсарах III» мы просто не

могли. Все, что в наших силах, – это сделать жизнь работогорбцев тяжелой и опасной, чтобы игроки трижды подумали, прежде чем взяться за это грязное дело.

Людьми нельзя торговать в обычных портовых магазинах. За торговцами рабами будут постоянно гоняться военные эскадры и патрули. Честные люди откажутся иметь с ними дело. А еще работогорбцу придется заплатить немалую взятку, чтобы быть принятим на государственную службу. Кроме того, люди – весьма опасный груз. Бунт рабов во время плавания – явление обыденное. И в случае победы взбунтовавшихся карьера капитана-работогорбца закончится весьма плачевно (и поделом ему).



ГОВОРИМ «ДО СВИДАНИЯ»

Эта запись в нашем дневнике будет последней. Разработка близится к завершению, и игра входит в стадию финальной сборки, баланса и тестирования. Опущен железный занавес Feature Lock'a – момента, когда в игру прекращают добавлять новые фишки и вся работа заключается в отладке и полировке того, что уже сделано. Впереди наверняка еще немало любопытного и интересного, чем можно поделиться с читателями, но все это войдет уже в пост-мортем «Корсаров III», который мы обязательно напишем. До встречи!



ПАТРУЛЬ ВРЕМЕНИ

**От того, как ты
что ты увидишь,
от этого зависит,**

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ДОЗОР

Ты, наверное, читал книгу «**Ночной Дозор**», смотрел одноименный фильм или хотя бы замечал, как подозрительные дядьки в рабочих спецовках подкатывали к твоему подъезду на красно-желтом ГАЗ'е? Если эти события не прошли для тебя незамеченными, ты должен знать, что не за горами то время, когда «Ночной Дозор» шагнет в твой дом со страниц книг и киноэкранов и, возможно, надолго поселится симпатичной иконкой на рабочем столе компьютера. Ночью, пока все спят, ты сможешь тайком кликать по этой волшебной иконке и с головой уходить в игру. Точнее – в Дозор. Ты будешь из последних сил бороться за Свет, с помощью разрушительных заклинаний, магических артефактов и колюще-режущих предметов противостоять силам Тьмы и, конечно же, спасать мир. Как раз для того, чтобы помочь тебе стать матерым дозорным, побольше узнать о заклинаниях, артефактах и будущем поле битвы игры «**Ночной Дозор**», мы начинаем с этого номера серию дневников, из которых ты сможешь узнать необходимую информацию. Сегодня мы дадим общее представление о проекте, немножко расскажем про игровую механику и классы персонажей. В следующих же выпусках мы научимся входить в Сумрак, раскрывать чакры, продолжим следить за ходом разработки и сматывать наиболее интересные подробности. В общем, оторвемся в полный рост – потомственный маг гарантирует. Приступим.

ОСНОВЫ

Игра, как следует из названия, даст тебе возможность стать под знамена сил Света. Под этими знаменами, в качестве оперативника Ночного Дозора ты будешь распутывать интриги Великих Магов и бороться с прописками Тьмы. Причем действовать придется не где-нибудь,

Текст: Команда «Ночного Дозора»



ТЕМНОГО СУТОК

**впервые войдешь в сумрак,
что почувствуешь – во многом
кем ты станешь.**

а на знакомых улицах и проспектах Москвы. Тебе предстоит побывать на ВДНХ, на МКАД, в переулках и темных подворотнях, на станциях метро, через которые ты, возможно, каждый день едешь в компьютерный клуб, институт или на работу, и даже в зловещих катакомбах, о которых так часто рассказывают столичные диггеры. Не зря, наверное.

«Ночной Дозор» создается в жанре тактической ролевой игры. Если ты играл в **X-Com**, **Fallout** или в **«Операцию Silent Storm»**, то, вероятно, сразу поймешь, о чем идет речь. Персонажи ходят, бегают, выполняют различные действия в реальном времени, но как только на их пути встает супостат, включается пошаговый режим, позволяющий наиболее полно использовать все возможности героя и членов его команды. Другими словами, в тактическом режиме у тебя есть время выбрать нужное заклинание, досматривать и активировать артефакт помошнее и начать действовать. «Ночной Дозор» создается на базе графического движка Silent Storm, который позволит в полной мере использовать магические возможности героев, рушить стены огнем и молниями, мощным ударом запускать противника в полет через витрину магазина или, как в настоящем боевике, пробивать дыру в полу, чтобы уйти от преследования. Сюжет «Ночного Дозора» разрабатывается в сотрудничестве с **Сергеем Лукьяненко** и **Тимуром Бекмамбетовым** (режиссер фильма), что гарантирует его максимальное соответствие духу и атмосфере мира Иных. Описываемые события тесно переплетаются и идут параллельно с событиями книги и грядущей второй части фильма, видеоматериалы из которого мы, возможно, используем в игре. Персонажи «Ночного Дозора» будут часто встречаться со ставшими знаменитыми Гесером, Антоном Городецким, Ольгой, Тигренком и некоторыми другими не менее знакомыми личностями. Вместе с ними ты будешь ходить на задания и участвовать в совместных операциях. В большинстве случаев твои успешные действия будут поддерживать и сделают возможными все те события, о которых рассказывается в книге и фильме.





ИНОЙ ПЛАСТ РЕАЛЬНОСТИ

Как и в книге, в игре маги смогут сводить с друг другом счеты в Сумраке – специфическом слое реальности, в котором силы Иных, как физические, так и магические, многократно возрастают. Погружаясь в игровой Сумрак, Иные смогут видеть ауры людей, других Иных и магических предметов, открывать и проходить сквозь запертые в реальности двери. Правда, за все эти возможности им придется платить своей жизнью. Дело в том, что Сумрак постепенно высасывает жизнь, и, если замешкаться, надолго задержаться в нем, то можно запросто откинуть коньки – Сумрак съест тебя без остатка. Время нахождения в Сумраке для каждого игрового класса различно и будет напрямую зависеть от параметра «Цена Сумрака». Так, например, у Боевого мага эта цена будет заметно ниже, что позволит ему долго находиться в этом слое и использовать наиболее убийственные и действенные заклинания.

КОГО ВЫРАТЬ?

Что касается игровых классов, то в Дозоре ты сможешь выбрать одну из трех специализаций – Боевой маг, Перевертыш или Чародей.

Боевой маг. Этим званием можно будет гордиться. Богатый арсенал резких, «директных» боевых заклинаний, вроде «тройного клинка» или «ударной волны», большой запас магической силы и высокая сопротивляемость воздействию вредоносных чар и заклятий заставят любого Темного обходить тебя за километр.

Перевертыш – основная ударная сила Дозора. Хотя перевертыш и не сможет похвастаться долгим пребыванием в Сумраке или высокой магической силой, он будет физически наиболее развитым классом, предназначенный для кровавого ближнего боя. Перевертыш сможет превращаться в пса, тигра или волка, наносить тяжелые повреждения ударами лап, когтей и укусами, быстро передвигаться и пользоваться



заклинаниями и возможностями, увеличивающими его силу, скорость и наносимый физический урон. Таких персонажей можно называть «танками». В соответствии с этим расхожим термином, перевертыши будут «танковать» и отвлекать сильного противника, чтобы дать возможность слабым персонажам спокойно наколдовывать сложные боевые заклятия. Однако, при правильной раскачке и использовании амулетов перевертыш сможет действовать и в одиночку.

Чародей – наиболее сбалансированный класс. Однаково хорош в ближнем и магическом бою. Основное его предназначение – поддержка Боевых магов и Перевертышей. Чародей специализируется на создании магических артефактов, амулетов, наложении чар и заклятий. Например, он сможет взять обычную шоколадку и, наложив на нее чары, сделать так, чтобы она восстанавливала здоровье, или зарядить лампу дневного света, чтобы использовать ее как оружие. Снимать проклятия и накладывать долгиграющие чары – тоже по его части.

По ходу игры каждому из классов будут доступны все более и более серьезные заклинания и способности. Боевой Маг научится телепортироваться, поражать несколько противников за раз, Перевертыш в умелых руках превратится в страшную боевую машину, а Чародей станет создавать все более сильные артефакты и будет отличным подспорьем для оперативной группы Дозора в любой ситуации.

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ИТОГ

Интересный сюжет в антураже любимой Иной Москвы, возможность встать в дружные ряды Ночного Дозора и самому пережить события книги и фильма вкупе с развитой и проверенной временем боевой системой затянут в игру с головой. Утром около твоей клавиатуры найдут лишь светящийся фонарик и дымящиеся тапки...

Продолжение следует...





Аккурат после презентации в одном из столичных интернет-кафе игры *Scrapland* – проекта, ради представления которого публике и был затеян весь сыр-бор с приглашением в Россию именитого дизайнера, ребята из «Акеллы» предложили нам провести несколько часов с Американом МакГи (American McGee). Упустить возможность лично побеседовать с создателем «безумной Алисы» мы не могли, а потому, захватив соседей из «Страны Игр», во всеоружии отправились на встречу.

АМЕРИКАН МАКГИ:

Беседовали: Евгений Малеев, Лиза Снежная

«ВООБЩЕ Я ДОБРЫЙ И ПОЗИТИВНЫЙ ЧЕЛОВЕК!»

| | |
|--|---|
| ИМЯ | Американ МакГи |
| ДАТА РОЖДЕНИЯ | Предпочитаю не говорить, но мне уже 32. |
| МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ | Техас |
| ОБРАЗОВАНИЕ | Всему, что мне нужно, я научился сам |
| В ЧЕМ СЧИТАЕТ СЕБЯ СПЕЦИАЛИСТОМ | В играх |
| ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУZYКА | DJ Troy Roberts |
| ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА | Blowout 3 |
| ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ | I Heart Huckabees |
| ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА | The Power of Now |
| ОБЫЧНО ОДЕТ | Голубые джинсы и черная футболка |
| НИКОГДА НЕ НОСИТ | Высокие каблуки |
| ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ | Моих друзей, кошку, работу. |
| ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ | Лентяев |

PC ИГРЫ: В каждом втором интервью звезд вроде тебя спрашивают, как они попали в индустрию. Мы не станем. Скажи лучше, какое у тебя было детство?

Американ МакГи (далее – А.М.): Согласен, в сотый раз подробно рассказывать о том, как я попал в игровую индустрию, не имеет ни малейшего смысла. Если совсем коротко, я познакомился с небезызвестным **Джоном Кармаком** (John Carmack), который уже тогда основал **id Software**. Именно в id я начал свой путь в игровой индустрии (а ведь обещал же, что не будет об этом – Прим. ред.). Что же касается моего детства, то его можно охарактеризовать одним словом – «уникальное». Да, точно, мое детство было необычным. Почему? Ну, например, я нигде не учился. Я пришел в игровой бизнес, когда мне было всего

лишь двадцать лет. Скажу по секрету: я даже не окончил высшую школу.

PC ИГРЫ: Ты в индустрии более десяти лет, за которые успел поработать в **id Software**, **Ion Storm**, **Electronic Arts**, **Eidos Interactive...** Что можешь сказать обо всех этих командах?

А.М.: Прежде всего, хочется отметить, что полноценная работа в компании и появление в списках создателей проекта – разные вещи. Я могу с полной уверенностью сказать, что работал на полную мощность только в двух студиях: **id Software** и **Electronic Arts**. В остальных случаях я принимал какое-то участие в разработке определенных проектов, например, в качестве консультанта. Какая компания мне нравилась больше всего? Однозначно сказать трудно, ведь **id** и **EA** очень разные. Работая в

■ American McGee's Alice в свое время произвела настоящий фурор.



АМЕРИКАН МАКГИ | РАЗГОВОР ПО ДУШАМ



→ В РОССИИ СНЕГА НЕТ?



PC ИГРЫ: Это твой первый визит в Россию?

A.M.: Да, я впервые в вашей стране. Мне очень нравится общаться с русскими, они такие эмоциональные. Я даже побывал в московском метро. Там очень красиво, но слишком много людей. Что еще не понравилось – у вас очень много курящих, а я не переношу сигаретный дым. И, самое главное, – мы так надеялись увидеть в Москве снег, а он еще не выпал.



■ Только из номера.
Еще не выпался.

этих командах, я получил огромный опыт. Эти знания помогли мне при создании собственной студии.

PC ИГРЫ: Если бы у тебя был шанс вернуться в прошлое, в какой из компаний ты бы стал работать и почему?

A.M.: Ммм... Нет, не знаю... Я бы ни в одни не вернулся (смеется), хоть и люблю компании, в которых работал. Поймите, прошлое есть прошлое. Когда я заканчивал работать в какой-то студии, я мог с уверенностью сказать, что сделал для нее все, что было в моих силах. Мои мысли были уже вне стен этой компании. И все же я с удовольствием вспоминаю свое прошлое. Работа в id вообще была похожа на пребывание в Диснейленде, – даже домой уходить не хотелось. Об EA у меня тоже остались только положительные воспоминания. Но возвращаться... Нет, что было, то было.

PC ИГРЫ: А на какой ноте ты сошелся с Тревором Чаном (Trevor Chan)? Как выглядел твой переход в Enlight Software?

A.M.: Впервые я встретился с ним в Гонконге. До этого мы немного общались по почте. Лично познакомиться с Тревором удалось на отдыхе. Именно там мы говорили о возможном совместном бизнесе. Правда, прошло целых два года, прежде чем наши планы смогли осуществиться.

PC ИГРЫ: Игры, которые делает Чан, – они в твоем стиле?

A.M.: Ну, скажем так, игры, над которыми мы работаем вместе, и игры, которые он делал до этого, отличаются друг от друга. Вот тут действительно можно говорить о стилях: они различны. В данный момент мы работаем над совместным проектом, и я могу с уверенностью сказать, что он будет необычным. Мы вкладываем в игру все силы и идеи, мы хотим создать действительно что-то новое. Наши проекты вне жанровых определений. А что касается моей любви или нелюбви к играм Тревора... Если бы мне не нравилось с ним сотрудничать, я бы с ним и не работал (снова смеется).

PC ИГРЫ: Про большую часть твоих игр можно сказать, что они довольно мрачноватые. Ты мрачный человек?

A.M.: Ну, я бы поспорил с тем, что *Scrapland* – мрачная игра. Для меня она красочная, яркая, светлая и счастливая. Что касается *Doom* и *Quake*, то это – проекты, созданные коллективным разумом id. В тот период все, что было хоть как-то связано с этой компанией, было мрачным и даже сатанинским. Поэтому игры и получились такими. Это их стиль. Сразу после ухода из id, я постарался отойти от такого стиля. Уже в EA я работал над проектами, которые нельзя назвать мрачными.

PC ИГРЫ: А как же *American McGee's Alice*?

A.M.: Да, «Алиса» отличалась от остальных проектов обилием темных красок и мрачной атмосферой. Но хочу отметить, что сама игра – это история светлого, доброго, яркого персонажа, который борется со своими внутренними демонами. На мой взгляд, именно из-за этой контрастности, из-за присутствия белого и черного *American McGee's Alice* получилась успешной. Без темных красок игра могла бы показаться пресной. Если же говорить обо мне, то я с уверенностью заявляю, что я счастливый, добрый и позитивный человек.

PC ИГРЫ: Не могу удержаться, чтобы не задать этот вопрос. Впремешку с чем нужно было читать Льюиса Кэрролла (Lewis Carroll), чтобы получить *American McGee's Alice*? Игра получилась... слегка не детской – чего стоит хотя бы Чеширский Кот.

A.M.: (пытается смеяться, но видно, что смущен). Хо-хо! Какой каверзный вопрос! Не боитесь услышать ответ? На самом деле, я просто прочитал книгу, и в моей голове сразу родилось огромное количество идей, требовавших немедленного воплощения. У меня было порядка двадцати трех предысторий и двадцати трех окончаний истории. До утверждения окончательной

■ *Scrapland* – последний готовый проект Американа, создавался в сотрудничестве с MercurySteam.





концепции я очень много работал с исходным материалом. Сложно сказать, что заставило меня создать именно такую игру, но порой я сам представлял себя главным персонажем. А иногда возникало ощущение, что всю историю мне рассказал какой-то голос извне. В общем, странно это все.

PC ИГРЫ: Говорят, однажды Alice увидел Стивен Спилберг (Steven Spielberg) и, будто бы, назвал игру самым правдивым толкованием Кэрролла из всех, что ему довелось видеть в жизни. Это правда?

A.M.: Да, такой случай был. Но я не могу сказать, что мое видение «Алисы» – самое правильное, нет. Любое событие люди понимают по-разному – так, как чувствует именно они. Даже наше интервью каждый из сидящих тут может интерпретировать по-своему. Этого не избежать. «Распинаться» о реалистичности и правильности бессмыленно. Мы можем говорить только об успешности того или иного видения. Я могу сказать с уверенностью, что мое видение, воплощенное в игре, оказалось успешным.

PC ИГРЫ: Какой, на твой взгляд, должна быть идеальная компьютерная игра?

A.M.: Для меня главное в играх – это сюжет. Я сам люблю рассказывать интересные истории, то же самое стара-

юсь делать и в своих играх. Считаю, что в игре должны быть задействованы какие-то глобальные проблемы, понятные каждому пользователю. Я, например, не понимаю дизайнеров, которые, создавая проект, уже заранее дают геймеру понять, что играть будет очень сложно. Это не мой подход. Для меня идеальной игрой будет та, в которой есть интересный сюжет, позволяющий с удовольствием погружаться в виртуальный мир.

PC ИГРЫ: А Scrapland – игра в твоем духе? Планируешь ли ты и дальше работать с Mercury Steam Entertainment?

A.M.: Да, работать с этими ребятами было действительно интересно! Мое видение проекта почти полностью совпадало с их, поэтому у нас не было серьезных разногласий по поводу сюжета и концепции. Я считаю, что это очень артистичная команда, которая полна свежих идей и смотрит только вперед. В течение всей совместной работы у нас было много приятных и запоминающихся моментов. Наше сотрудничество действительно доставляло мне удовольствие. И кто знает, может, через пару месяцев мы (опять смеется) заявим о разработке нового совместного проекта.

PC ИГРЫ: Кажется, что Scrapland идейно похожа на мультсериал Futurama.

→ ФАНАТ GTA



PC ИГРЫ: У тебя есть любимая игра?

A.M.: К сожалению, сейчас у меня не так много свободного времени, чтобы тратить его на ознакомление со всеми выходящими играми. Но есть один проект, в который я раньше был влюблен, и в который готов играть снова и снова. Это *Grand Theft Auto*. Можно сказать, я настоящий фанат серии.

A.M.: Да, такое сравнение существует. А еще я слышал, что Scrapland сравнивали с *Grand Theft Auto*. Игровая механика очень похожа. Тут мы выходим к понятию «универсальный» сюжет, к миру, который узнаем. Для меня честь, что мой проект сравнивают с такими шедеврами.

PC ИГРЫ: И Alice, и Scrapland – игры с довольно характерным киношим подходит к реализации. Как ты считаешь, игры и кино действительно многое могут получить друг от друга?

A.M.: Я надеюсь, что так и будет. Наша компания старается соединить эти две индустрии развлечений. Именно поэтому сейчас мы активно работаем с Голливудом. Мы хотим, чтобы две индустрии объединились в одну. К чертежу борьбу за авторские права. Давайте создавать концепцию сообща, чтобы на выходе получить качественный проект, интересный как поклонникам кино, так и почитателям компьютерных и видео игр. Мы готовы делать для этого многое.

PC ИГРЫ: Спасибо за то, что согласился побеседовать с нами. Желаем удачи и снова ждем в гости!

A.M.: Спасибо вам за интересные вопросы. Надеюсь, интервью понравится вашим читателям.

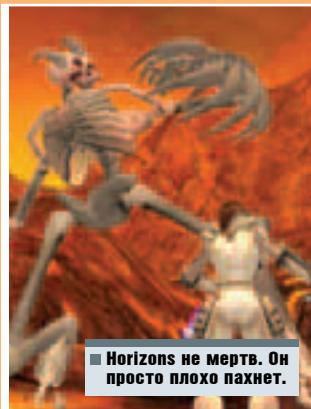
■ Игра заслуженно стала темой первого номера «PC ИГР» в 2005 году.





■ Горим от нетерпения узнать, что Tulga Games сделает с Horizons.

Глобальная онлайновая ролевая игра **Horizons: Empire of Istaria**, подобно фениксу, возродилась из пепла. Эта MMORPG была запущена в декабре 2003 года, однако едва не погибла из-за быстрого банкротства ее разработчика – компании **Artifact Entertainment**. Кредиторы требовали распродать все имущество разработчика, и надо же – покупатель нашелся. Им стала компания **Tulga Games**, руководство которой посчитало, что на Horizons еще можно заработать. Кредиторы благословили сделку, и после решения судьи имуще-



■ Horizons не мертв. Он просто плохо пахнет.

ство **Artifact Entertainment**, а с ним и права на Horizons и движок Evolution, перешли к Tulga Games. Символично: сделку одобрил суд города Феникс, штат Аризона. Представитель компании-покупателя **Крис Тулумелло** (Chris Tulumello) заявил: Horizons ждет весьма радужное будущее. Он пообещал, что стараниями Tulga Games вселенная игры будет развиваться. Нужно ли это кому (и критики, и геймеры весьма прохладно отнеслись к своеобразной MMORPG) – покажет время.

■ ПРОДАМ ВИРТУАЛЬНЫЙ ОСТРОВ, ДОРОГО...

На днях был куплен прекрасный тропический островок, площадью в 25 квадратных километров, с замком и богатыми недрами. Настоящий райский уголок ушел всего за 26 тысяч 500 долларов – однокомнатная квартира в Москве и то дороже. Загвоздка в том, что вышеупомянутый остров существует лишь в онлайновой ролевой игре **Project Entropia**. Впрочем, это ничуть не смущило 22-летнего австралийца **Дэвида Стори** (David Storey). На аукционе в Интернете он без колебаний предложил за остров 265.000 PED (Project Entropia Dollars). Курс PED по отношению к реальному баксу – 10 к 1.

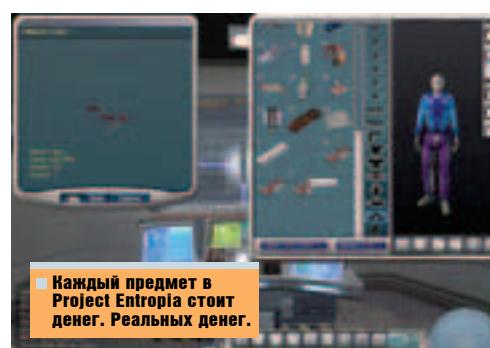
В Project Entropia, выпущенном на просторы Интернета в январе 2003 года, товарно-денежные отношения играют важнейшую роль. Эта MMORPG бесплатна, однако за каждое приобретение приходится расплачиваться кредиткой. Дэвид Стори, играющий под ником Deathifier,



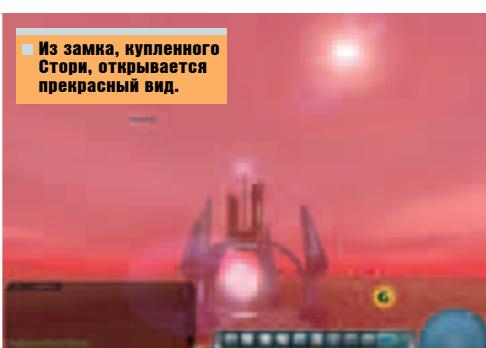
■ Профессор Кастронова уверен: в виртуальную недвижимость выгодно вкладывать деньги.

не скрывает своей радости от приобретения. Мало того, что он заполучил прекрасный остров, расположенный на «недавно открытом» континенте планеты Калипсо, так еще и из замка открывается потрясающий вид! Стори намерен быстро отбить затраченные деньги – он будет брать налоговую мзду за право охоты и добывчу ресурсов на его территории, а потом продаст остров по частям. Не спешите записывать Deathifier в безумцы. Профессор университета Индианы **Эдвард Кастронова** (Edward Castranova), которого считают лучшим экспертом по экономике виртуальных миров, так прокомментировал сделку:

– Если дела Project Entropia пойдут хорошо, игра будет расти и развиваться, то Стори сделал очень выгодное вложение. Может, он оккупит затраты, а может и нет, но в любом случае, в реальном мире полно примеров куда более худшего инвестирования капитала.



■ Каждый предмет в Project Entropia стоит денег. Реальных денег.



■ Из замка, купленного Стори, открывается прекрасный вид.

■ THE MATRIX ONLINE ТОРМОЗИТ



■ Фэнзи The Matrix Online в панике. Некоторые подумывают о суициде...



■ Подключение к Матрице перенесено на весну.

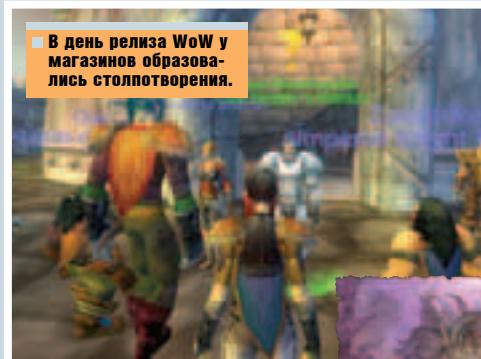
Выход **The Matrix Online** в очередной раз задержали. Ее релиз должен был состояться 18 января, однако, не дожидаясь этой даты, руководство **Warner Bros. Interactive Entertainment** объявило: «Матрица» поимеет нас всех весной. Если в конце прошлого года игру не пустили в магазины для того, чтобы подготовить

одновременный запуск The Matrix Online и в США, и в Европе, то на этот раз **Monolith Productions**, студия, занимающаяся разработкой, была готова передать издателю мастер-диск точно в срок. Однако его не

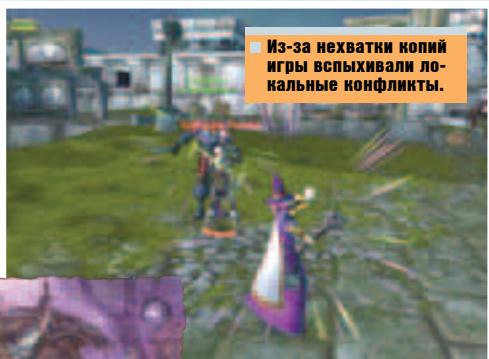
приняли. Как сообщил глава WBIE **Джейсон Холл** (Jason Hall), именно издатель решил: игра еще не готова и надо довести геймплей до совершенства. Решение далось трудно, но, когда речь идет о столь крупном проекте, репутация дороже.

Между тем, WBIE заключило договор с компанией **DC Comics**. Одновременно с романом «матричной» MMORPG, начнет выходить журнал комиксов, целиком посвященный The Matrix Online и ее подписчикам. Подобный фэнзин уже издается для игроков в **City of Heroes** и принимается на ура.

WORLD OF WARCRAFT БЪЕТ РЕКОРДЫ



■ В день релиза WoW у магазинов образовались столпотворения.



■ Из-за нехватки копий игры вспыхивали локальные конфликты.

Онлайн-ролевая игра **World of WarCraft**, созданная разработчиками из **Blizzard Entertainment**, оправдала надежды и фэнтов фэнтезийного мира, и издателя. Первые получили превосходную игру (суммарный балл на www.gamerankings.com составляет 93%), а вторые заработали кучу денег. World of WarCraft, появившаяся в продаже 23 ноября прошлого года, без труда свергла с вершины североамериканского чарта **Half-Life 2**. Более того, WoW стала самой быстрораспродаваемой PC-игрой в истории. Всего за 24 часа в США продали 240 тысяч экземпляров игры, а за уик-энд разошлось аж 340 тысяч.

Согласно заявлению пресс-службы Blizzard, в день выхода World of WarCraft было зарегистрировано свыше 200 тысяч аккаунтов. Из магазинов непрекращающимся потоком шли просьбы завести больше копий WoW. В связи с ажиотажем, компании пришлось добавить еще



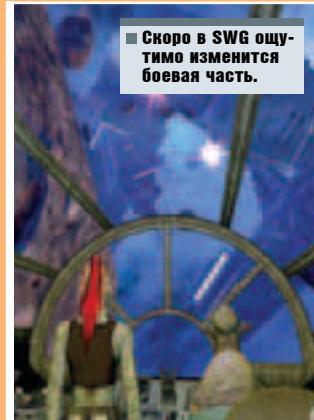
40 серверов – в онлайне одновременно играли до 100 тысяч человек. Президент Blizzard Entertainment **Майк Морхэйм** (Mike Morhaime) принимал поздравления и уверял, что «веселье только началось».

Кстати, вскоре после релиза многие геймеры узнали, о каком «веселье» идет речь. Blizzard, всегда славившаяся жесткой политикой в отношении читеров и прочего жулья, начала бани игроков. Первыми наказали тех, кто использовал ботов в World of WarCraft. Та же печальная участь ждет любого, кто попытается продать любой виртуальный предмет из WoW на онлайн-аукционе. Весь контент игры Blizzard справедливо считает своей собственностью. Кроме того, спекуляции могут поломать выстроенную экономику игры и навредить опыту других подписчиков. Наказание предусмотрено одно – закрытие аккаунтов и продавцов, и покупателей.



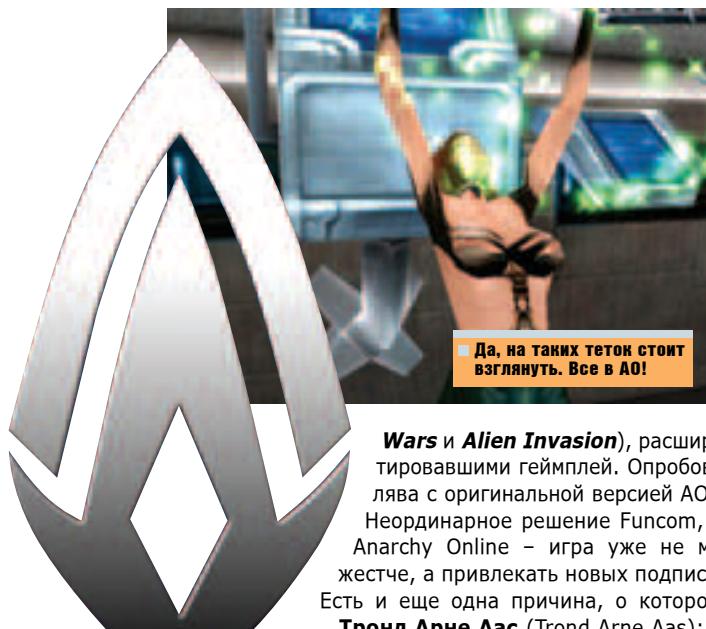
■ «А ты участвуешь в нашей лотерее? Покупай билет!»

Корейская компания **NCsoft** сделала подарок подписчикам ролевой онлайн-игры **Lineage II: The Chaotic Chronicle**. Совершенно бесплатно они могут скачать 500-мегабайтный аддон **Chronicle 2: Age of Splendor**. Солидный довесок к Lineage II откроет три новых игровых зоны: подводный мир Innadril, плавающий город Heine и мрачный регион Giran. Плюс 18 свежих квестов, 83 монстра, дополнительное оружие и заклинания. Также геймеры смогут развлечь себя лотереей и делать ставки на бегах дико-венных животин.



■ Скоро в SWG ощутимо изменится боевая часть.

АНАРХИСТСКИЙ БИЗНЕС



■ Да, на таких теток стоит взглянуть. Все в АО!

Anarchy Online, расширившимися игровой мир и подкорректировавшими геймплей. Опробовать их бесплатно нельзя. Да и халва с оригинальной версией АО продлится не дольше года. Неординарное решение Funcom, на самом деле, легко объяснимо. Anarchy Online – игра уже не молодая, конкуренция становится жестче, а привлекать новых подписчиков сложнее с каждым месяцем. Есть и еще одна причина, о которой открыто говорит глава Funcom **Тронд Арне Аас** (Trond Arne Aas):
– Сделав Anarchy Online бесплатной, мы опробуем новые методы продвижения, прежде чем анонсируем свои будущие онлайн-игры.

Создатели фантастической ролевой игры **Anarchy Online**, как и полагается настоящим анархистам, нарушили самое главное правило распространения MMORPG. А именно – сделали ее бесплатной. Анархизм не мешает ребятам из шведской компании **Funcom** оставаться бизнесменами, а потому для свободного скачивания игры открыта только базовая версия Anarchy Online. С момента выхода в 2001 году АО обзавелась тремя аддонами (**Shadowlands**, **Notum**

Wars и **Alien Invasion**), расширявшими игровой мир и подкорректировавшими геймплей. Опробовать их бесплатно нельзя. Да и халва с оригинальной версией АО продлится не дольше года. Неординарное решение Funcom, на самом деле, легко объяснимо. Anarchy Online – игра уже не молодая, конкуренция становится жестче, а привлекать новых подписчиков сложнее с каждым месяцем. Есть и еще одна причина, о которой открыто говорит глава Funcom **Тронд Арне Аас** (Trond Arne Aas):
– Сделав Anarchy Online бесплатной, мы опробуем новые методы продвижения, прежде чем анонсируем свои будущие онлайн-игры.

Не секрет, что сегодня многие разработчики начинают свою карьеру именно с флэш-игр. Пусть для большинства флэш-творчество так и остается баловством, редкие, но меткие единицы приходят в игровую индустрию, чтобы остаться. Без сомнения, потом они будут со смехом вспоминать, что первым их самостоятельным проектом была стотысячная переделка *Asteroids* или же простенький арканоид, в подметки не годящийся ультрамодному *Ricochet*. В отличие от Филиппа Бедросовича, в игровой индустрии никто не обижается на вопрос «Почему в вашем творчестве так много римейков?». Ответ очевиден: зачем заново изобретать велосипед? Итак, тема сегодняшнего флэш-урока – римейки, хорошие и плохие. Посмотрим, какие игры выдержали испытание временем, не растеряв популярности.

Текст: Иван “Nemezido” Гусев

КОРОЛЬ РИМЕЙКОВ

Киркоров против Соника – кто кого?



PAC-MAN

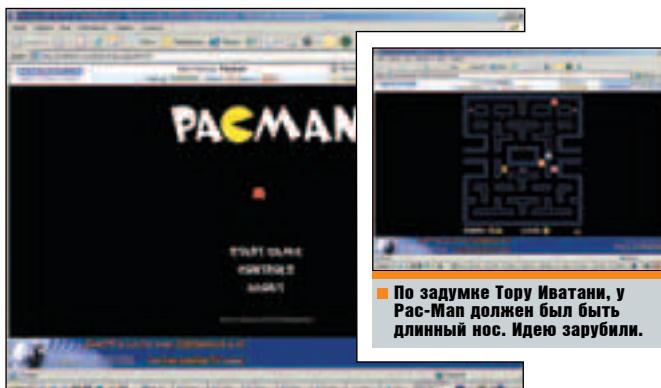
<http://webflash.com/indexframe.php?id=273>

Mистер **Pac-Man** родился в 1980 году. Мудрый японский сан **Тору Иватани** (Tohru Iwatani), который и изобрел забаву для любого возраста, назвал своего героя *Puckman*, сравнив его с шайбой. Однако американцы, опасаясь неприличных прозвищ, коих смешной персонаж наверняка бы удостоился, поменили имя на *Pac-Man*. Перейдем непосредственно к флэш-игре **Pac-Man**. Вопрос на засыпку: зачем создавать

миллионную по счету версию всем известной игры? Ответ – а людям нравится! Судя по отзывам, именно такие игры скрашивают суровые будни геймеров.

Данный римейк нужно похвалить за заботу о сохранении духа и стиля оригинала. Игра копирована один в один, разве что выглядит посовременнее.

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



SUPER STREET FIGHTER

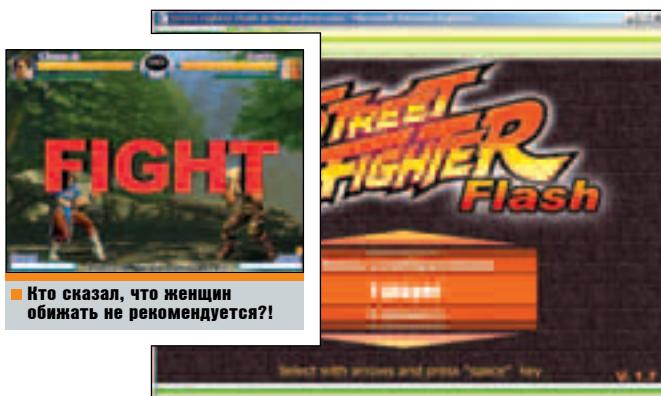
http://www.mofunzone.com/online_games/street_fighter_flash.shtml

Tрудно сказать, почему, но файтинги во флэше не получаются! Сколько их ни делают, на наш суд попадает лишь мусор. **Super Street Fighter** – не исключение.

В 1987 году компания **Capcom** и файтинг-идеолог **Есики Окамото** (Yoshiki Okamoto) выпустили **Street Fighter**. Ты не поверишь, но для игры требовалось всего две кнопки. Игра имела успех, а уж **Street Fighter II** стал настоящей сенсацией.

На первый взгляд, авторы *Super Street Fighter* следовали заветам оригинала. Кнопок задействовано немного, комбо и суперкомбо наличествуют. Здесь ситуация, как с фальшивыми елочными игрушками. Те тоже выглядят, как настоящие, да только радости от них никакой. Вот и *Super Street Fighter* – недофайтинг для инвалидов.

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3



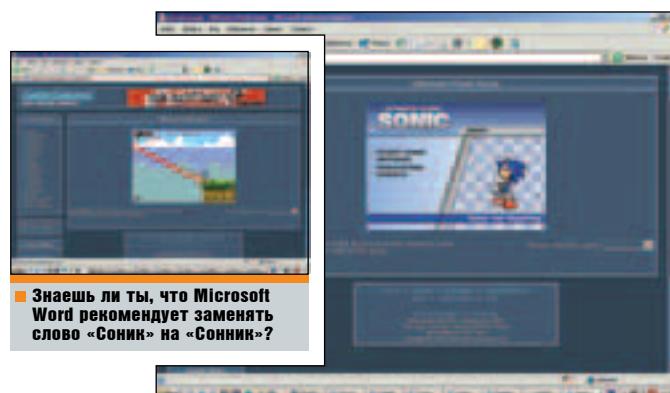
ULTIMATE FLASH SONIC

<http://www.gamegarage.co.uk/play/308/>

Ежик Соник – легенда игровой индустрии. Число официальных игр, посвященных ему, исчисляется десятками, а уж поделки фэнов не сосчитать. На общем фоне *Ultimate Flash Sonic* держится молодцом. С первого взгляда ясно – игру делали с душой и фантазией. Главный плюс – сохранена атмосфера оригинального *Sonic the Hedgehog*, атмосфера управляемого безумия. Ты в виде ежа несешься по локации с огромной скоростью и подспуд-

но умудряешься цеплять бонусы, уворачиваться от врагов и не падать в пропасть. Играет при этом легко и приятно. Поэтому, несмотря на то, что игра довольно долго качается, ты точно не потратишь драгоценный трафик зря. А если случайно встретишь автора флэшки **Дениса Гида** (Dennis Gid), обязательно пожмите ему руку.

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



■ Знаешь ли ты, что Microsoft Word рекомендует заменять слово «Соник» на «Сонник»?

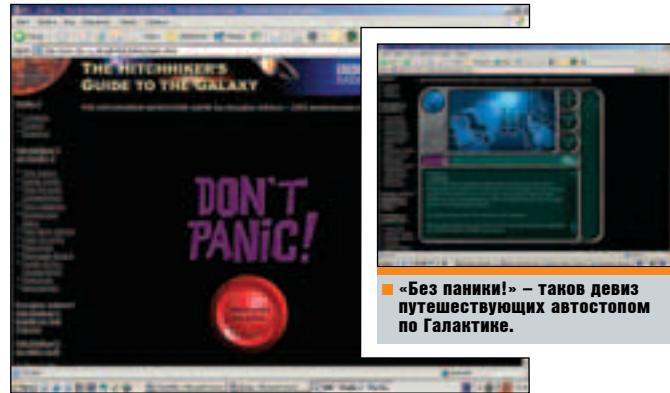
HITCHHIKER'S GUIDE ADVENTURE GAME

<http://www.bbc.co.uk/radio4/hitchhikers/game.shtml>

А вот это настоящая фантастика. От радио BBC можно было ждать чего угодно, кроме ремейка *Hitchhiker's Guide Adventure Game*! Товарищи стоят в недоумении и явно не разделяют восторга. Забыли люди **Дугласа Адамса** (Douglas Adams). Дуглас Адамс – английский фантаст и юморист. Самое известное его творение – серия романов «Автостопом по Галактике» – в течение нескольких лет транслировалось по BBC в виде коротких

радиопьес. Окрыленный успехом, Адамс в 1984 году создал текстовой квест. Не так давно по заказу BBC был сделан ремейк Hitchhiker's Guide Adventure Game во флэшке. Игра замечательная, хотя (по нынешним временам) сложная. Подумать только: чтобы включить свет в комнате, надо напечатать "Turn on the light"!

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5



■ «Без паники!» – такой девиз путешествующих автостопом по Галактике.

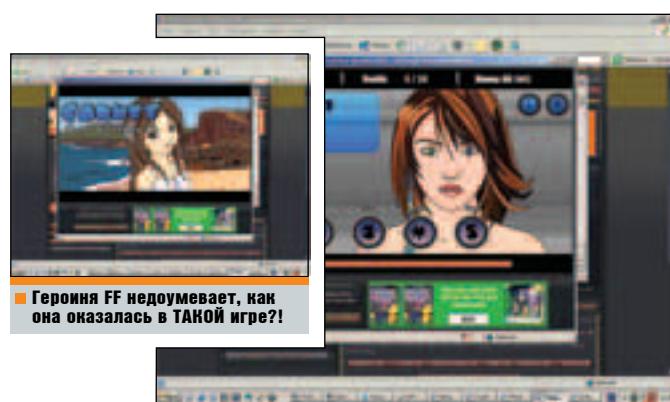
FINAL FANTASY SIM DATE RPG

<http://www.newgrounds.com/portal/view/207482>

Final Fantasy Sim Date RPG имеет сомнительное отношение к славной серии JRPG Final Fantasy. И уж ни в коем случае это не ремейк. Это, так сказать, десерт. Суди сам – в игре представлена дюжина обольстительных красоток из Final Fantasy. Немного обнаженки, немного околосексуальных тем. Геймплей напоминает игровой процесс хентайных игр, правда, он несколько сложнее. Чтобы соблазнить понравившуюся девушку,

мало бойко кликать по ветвям диалога, надо поддерживать в хорошей форме и дух, и тело. Прежде чем пригласить девушку на свидание или – о, мой Бог – поцеловать, ее придется очень долго обхаживать, дарить подарки и разговаривать, разговаривать, разговаривать. Увы, Final Fantasy Sim Date RPG – игра для терпеливых амигос.

→ Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3



■ Героиня FF недоумевает, как она оказалась в ТАКОЙ игре?

За долгие годы работы на компьютере я практически не пытался играть во что-то в интернете. Мне было вполне комфортно наедине с обычными играми. Желание же сразиться с живыми соперниками легко исполнялось в ближайшем компьютерном клубе или на той же работе. Ну да, были «**Бойцовский клуб**» и его последователи, которые получили немного внимания. Но все это оказалось не слишком серьезно. Была (после долгих мучений со скачиванием, установкой и выбором шарда) *Ultima Online*, но совсем ненадолго – платить за это деньги не хотелось, а бесплатные серверы не нравились. Был опостылевший *Counter-Strike* на модемном – кошмар! – соединении. Разве это дело?



Текст: Эдди v2.0

ИГР В ИНТЕРНЕТЕ НЕТ

РЕАЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОГО EDDY

Приключения в виртуальном мире провалились.



Пройдя через все это, я надолго забыл о сетевых возможностях игр. Но совсем недавно желание появилось вновь. И началось... В этой статье речь пойдет о моих сетевых приключениях. Помни, что все это может случиться и с тобой, когда ты вдруг захочешь окунуться в мир онлайновых игр.

■ ПОПЫТКА ПЕРВАЯ. COUNTER-STRIKE

Мое модемное соединение теперь превратилось в высокоскоростной доступ, при котором скорость скачивания ограничивается уже возможностями серверов, а не связи. Валявшийся на полке лицензионный диск *Counter-Strike: Condition Zero* пришелся кстати. Отлично, вспомним старое, но уж теперь-то я покажу игрокам, которым удавалось убивать меня только из-за разницы в пинге! После установки – первая неожиданность. Оказывается, поиграть просто так не получится – теперь все только через Steam от Valve, специальную клиентскую программу по работе с играми от них (смотри врезку). Хорошо, поставим. Даже около 100 Mb апдейтов для Steam, которые она без разрешения принялась скачивать, особого сожаления не вызвали (кстати, здесь и



далее все объемы скачиваемого высчитывались по статистике – предупреждений о том, сколько будет или было скачано, ни одна игра не выдавала). Полчаса мучения с регистрацией (Steam не видел, что CZ уже установлен, и какое-то время пытался его скачать). Запускаю.

Еще 150 мегабайт патчей, теперь уже для CS: CZ, воспринимаются с раздражением... После этого наконец-то открылся полный список серверов, но потрачено три часа и 350 мегабайт трафика – желание во что-то играть почти пропало. Но кто же сдается за шаг до победы? Вот и я не стал. Пинг нормальный, карты знакомые, игроков много – начинаем! Уже на этапе подсоединения к серверу обнаруживается, что у меня не установлена программа защиты от читов, какие-то звуки, текстуры и прочая мелочь – качаем еще около 30 мегабайт (не спрашивая, разумеется). А на самом последнем этапе подключения все... зависает. Намертво, вместе с системой, идеально до этого работавшей. Еще одна попытка, еще 30 мегабайт всякой мелочи во время подключения и... снова вылетаем.

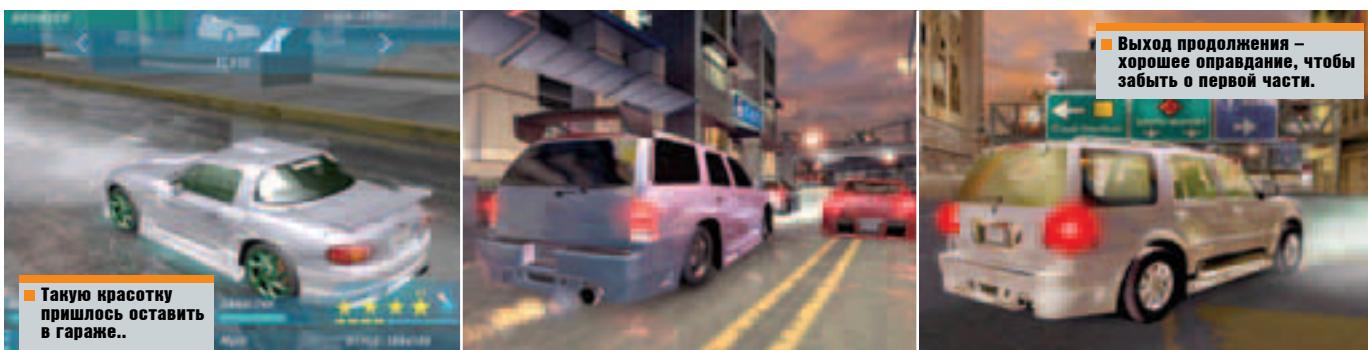
Проверка на вирусы, на производительность и ошибки с железом – все отлично. Попытки поиграть на других серверах, на других картах на следующий день завершались с одинаковым результатом – зависание системы.

Ладно. Видимо, что-то с CZ. Скачаю лучше обычный CS – еще 500 мегабайт. С ним все «интереснее» – он вылетает при попытке зайти в опции. И при подсоединении к серверу.

Служба поддержки Valve запросила информацию о системе, подумала несколько дней и... удалила мое сообщение на форуме. О решении проблемы удалось узнать потом, от киберспортсменов, которые этот Steam запускают каждый день. Оказалось, что такое бывает на некоторых машинах и на самом деле ничего не зависит, а просто долго загружается. Нужно один раз подождать около получаса, и потом все будет хорошо. Высокие, однако, технологии.

■ ПОПЫТКА ВТОРАЯ. NFS U

Electronic Arts в качестве издателя и рассказы о неплохом мультиплееере заставляли думать, что уж с *Need For Speed Underground* все будет как надо. Ага, разбежался. Ставим, заходим, подключаемся – «Сервер не доступен». На следующий день – то же самое. Через два дня – такая же история. Через неделю сервер все же ответил и попросил зарегистрироваться, прощально махая ручкой всем пиратским версиям. Ответив на несколько не самых приличных вопросов, вроде годового дохода и домашнего адреса, захожу в игру. На настойчивое предложение скачать патч, с мрачным лицом вспоминая недавние приключения с CS, соглашаюсь. Патч оказался на удивление маленьким и умным – 4 мегабайта, незаметно скачался, так же незаметно установился и запустил NFS (чудо!). Захожу в сетевую игру, вызываю противника на любимую драг-гонку. И тут вылетает сообщение «Связь с сервером потеряна». Возвращаюсь в



**■ ТОЛЬКО ФАКТЫ**

- Стоимость всех описанных выше игр в сумме – 120 долларов. И никакого кайфа.
- На оплату трафика, который был израсходован за все это время, ушло больше 60 долларов. Мож но было скачать Half-Life 2.
- Количество потраченных на это безобразие времени и нервов посчитать не удалось.
- Как ни странно, при неудачах и в порыве гнева сломано ничего не было, но клавиатуре пришлось туго.

меню выбора противника. Еще одна попытка – та же история на той же самой стадии. На третьем разе все вновь повторяется, но вместо меню выбора появляется сообщение «Сервер не доступен» и выход в главное меню игры. Все последующие попытки зайти в сетевую игру снова заканчивались не найденным сервером. Испугались, видимо, отчаянного русского гонщика. Ладно, думаю, у нас таких пугливых быть не должно! Нахожу русский сервер, скачуяю необходимую для игры программу (меньше мегабайта). С надеждой пытаюсь присоединиться, но сервер отвечает непониманием. Для игры на нем не подходит моя лицензионная версия с последним патчем (тот самый, любезно поставленный). Слишком круто, мол. Мучаться с патчем не стал, вместо этого со словами «к черту, к черту» удалил всю игру, проклиная человека, который изобрел интернет.

■ ПОПЫТКА ТРЕТЬЯ. SACRED

С любовью пролистывая один из номеров «**PC ИГР**», натыкаюсь на тему номера по «**Князю Тьмы**». Автор пишет, что мультиплер – о-ого, на уровне. А почему бы тогда не попробовать еще раз? Забыть о неудачном опыте. Полоса невезения, не с той ноги встал утром, черные кошки и наложенные проклятия – всякое бывает. А тут – о-ого-го! В общем, надо. Устанавливаю давно купленную игру, восстанавливаю сейвы. Просьба ввести CD-key при регистрации на сервере вводит в ступор. Ключ защиты от копирования Star Force не подойдет, не стоит даже пробовать, а какого-то другого ключа нигде не

видно. В итоге достаточно быстро искомая комбинация символов была найдена внутри коробки – под одним из компакт-дисков находилась маленькая наклейка, о которой естественно нигде не упоминалось.

«Устанавливаем соединение с сервером», а я уже предвкушаю резню с моей Вампирессой пятьдесят первого уровня в главной роли. Видимо у игры были другие планы, и процесс соединения с сервером затянулся на полчаса (потом я не вытерпел и вышел). Интернет-активность все это время была слабой, так что о никаких там скачиваниях и речи быть не могло. Игра просто пыталась соединиться без особых успехов, но и без сообщений об ошибках. Такая же история повторилась и на следующий день, и через день... «Князь Тьмы» удален, сохранение с Вампирессой убрано до лучших времен. Например, до тех, когда у меня будет пара суток свободного времени, чтобы ждать пока все-таки произойдет соединение с сервером.

К автору статьи претензий нет – он играл в английскую версию, с которой все нормально, и мультиплер в ней наверняка «о-го-го». Проблему отчасти решает русский патч v1.7, который можно найти на официальном сайте **Sacred** (www.sacred-game.com). На сайте «Акеллы» информации о патчах, кстати говоря, нет. И новостей о них в пресс-релизах тоже не было.

■ ПОПЫТКА ЧЕТВЕРТАЯ. LINEAGE II

Финальная попытка с подключением тяжелой артиллерии. **Lineage II**, которая предназначена именно для онлайн. Продолжение **Lineage**,





от беспрерывного сидения за которой как мухи дохли несчастные корейцы. Только серьезные намерения – забыть про работу, личную жизнь и повседневные потребности. Или хотя бы просто «завести» новую девушку, остроухую Эльфийку и проводить с ней ночи напролет. Заказываю игру «всего» за шестьдесят долларов. Уже через час с коробкой в руках регистрируюсь на сайте игры. При вводе CD-key вылезает ошибка, что такой ключ уже используется. Звоню в магазин, ответ потрясающий: «Ой, а мы вас не предупредили? Разработчики недавно признались, что выпустили партию из десяти тысяч игр с продублированными кодами. Куда вам прислать письмо с информацией о том, что нужно сделать, чтобы они выдали новый код? Поменять коробку? Вы знаете, похоже, все коробки у нас на складе – из этой партии». Сервис, все для покупателя...

А сделать необходимо вот что: написать письмо в службу поддержки, приложив к нему отсканированную коробку с кодом. Кстати, у тебя есть сканер или хотя бы возможность где-нибудь им один раз воспользоваться? Очень-очень слезно написал, приложил. Очень-очень быстро получаю ответ. Им нужно удостовериться, что код на самом деле мой, поэтому необходимо послать в США факсом коробку (точнее, ее ксерокс) с кодом и чеком, на котором надо написать свой логин. Что делать, если у меня нет всех этих факсов, ксероксов и принтеров, я узнавать не стал, а просто воспользовался официальными благами и секретаршей, свалив на нее отправку факса. Опять быстрый ответ с новым кодом (на всю пе-

реписку ушел час) – первый квест выполнен, плюс сто очков опыта.

Следующее задание оказалось намного тяжелее – скачивание всех апдейтов, выпущенных за время существования игры. Без предупреждения об объеме и разрешения на загрузку, – привыкай. Час медитации на окошко скачивания, мысли о форме глаз будущей девушки, заочно любимой Эльфийки – и чего я ждал?..

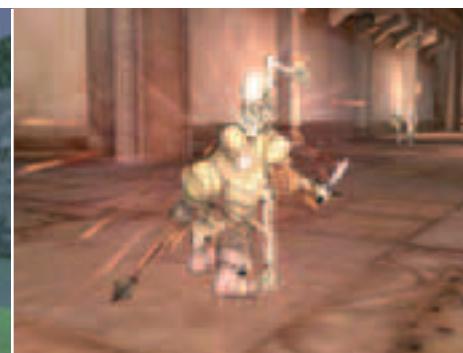
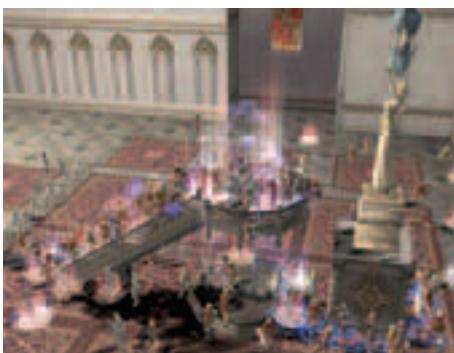
Скачивание апдейтов было запущено в одиннадцать часов вечера. Когда в три часа дня (то есть, через шестнадцать часов после начала), я решил проводить, как оно там идет, Lineage II... все еще неторопливо загружала апдейты. Съев за это время 600 мегабайт трафика, она скачала, судя по всему (четкой Process Bar нет), лишь половину. До кнопки отмены дотянуться не успел – высокочило сообщение о закрытие соединения.

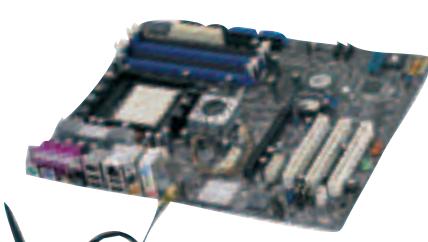
Так и есть – кончился трафик...

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Конечно, не все так плохо. Потом, скачав еще «всего» двести мегабайт апдейтов, я увидел *Lineage II*. И оно того стоило. Так же, как, наверное, и со всеми остальными играми, которые тоже оккупили бы потраченное на них время и нервы с лихвой. Только вот не хватило терпения.

Но, если ты готов немножко помучиться, чтобы потом много радоваться... То есть, если ты все же захочешь начать свою онлайновую игровую карьеру – напиши нам. Мы сделаем для тебя серию материалов об этом. Кроме того, если тебе интересен *Lineage II*, можешь писать лично мне, – обязательно прочту, отвечу или помогу!





ASUS: HI-END РЕШЕНИЕ ДЛЯ ATHLON 64 НА ОСНОВЕ VIA

Компания ASUS выпустила многофункциональную материнскую плату для процессоров **AMD Athlon 64/FX**. В основе новинки под названием **A8V-E Deluxe** лежит самый свежий набор системной логики **VIA K8T890** с поддержкой шины PCI Express. Данная модель не оснащена сразу двумя слотами PCI Express, как, например, **ASUS A8N-SLI Deluxe**, но и цена на нее будет заметно ниже. Плата полностью поддерживает гигагерцевую шину **HyperTransport**, организующую передачу данных между компонентами системы. Для установки процессора имеется разъем **Socket 939**, под который в скором времени будет выпускаться большинство чипов **AMD**. Из других интересных особенностей новинки стоит отметить наличие адаптера беспроводных сетей стандарта *i802.11g*, в которых он может работать узлом или просто подключаться к другим серверам и точкам доступа. С помощью специальных фирменных утилит ASUS оперативно настроить WiFi-сеть сможет даже ребенок. Интеллектуальный BIOS позволяет без загрузки операционной системы устанавливать частоту не только процессора и памяти, но и графического адаптера, что весьма полезно в некоторых ситуациях. Активным же игрокам понравится функция **AI NOS**, автоматически определяющая уровень нагрева и загрузки системы и на основе полученных данных устанавливающая новую частоту процессора и ОЗУ. Благодаря всем этим технологиям и относительно невысокой цене **ASUS A8V-E Deluxe** имеет все шансы стать в обозримом будущем одним из самых рациональных решений для процессоров **AMD Athlon 64**.



КОМПАКТНЫЙ ACER В ПРОДАЖЕ

В скором времени в российских магазинах должна появиться новая компактная модель ноутбука от **Acer – Travelmate 380**. Как и многие современные лэптопы, 380-й основан на мобильной платформе **Intel Centrino** и допускает установку процессора **Pentium M Dothan** с частотой от 1,7 GHz. Объем оперативной памяти новинки составляет 512 Mb и может быть расширен до 2 Gb. Диагональ экрана новинки 12,1 дюйма при максимальном разрешении 1024x768. Из периферийных устройств следует отметить 2,5-дюймовый жесткий диск емкостью 40 Gb, в топовой версии ноутбука установлена уже 60-гигабайтная модель. К сожалению, чрезвычайно малые размеры корпуса – 274x234x22 мм не позволили установить внутренний оптический привод, поэтому в комплекте с ноутбуком предоставляется внешний DVD/CD-RW или DVD-DUAL-драйв, подключаемый к компьютеру посредством высокоскоростного интерфейса *IEEE1394*. Ноутбук также укомплектован дисками с фирменными утилитами Acer, антивирусом от **Norton**, лицензионной версией Windows XP Pro и CD с дополнительным софтом от сторонних разработчиков. Помимо DVD-плеера на Acer TravelMate 380 вы не найдете каких-либо интересных мультимедийных программ или игр: компания позиционирует эту модель, как изящное решение для бизнесменов, которым требуется максимальная мобильность в сочетании с высокой производительностью в офисных приложениях. Правда, попавший к нам тестовый экземпляр легко крутил **Need for Speed Underground 2, Hidden and Dangerous 2** и другие новинки. Посему мы можем с чистой совестью приклеить на TravelMate 380 бирку универсального продукта, рассчитанного практически на любые категории пользователей.

SEAGATE СТАВИТ РЕКОРДЫ

Очередной рекорд плотности записи был поставлен компанией **Seagate**, одним из ведущих производителей жестких дисков: новинка из серии **Barracuda 7200.8** емкостью 400 Gb состоит всего из трех пластин по 133 Gb. На сегодняшний день никакая другая компания подобных решений не предлагает.



VGURU ТЕПЕРЬ И НА X800

Своей фирменной технологией динамического разгона *vGuru*, существенно повышающей производительность в большинстве приложений, компания **ABIT** оснастила видеоплаты серии **RX800** на основе чипсета **ATI Radeon X800**.



ТИХИЙ-ТИХИЙ, НО МОЩНЫЙ!

Компания **Gigabyte** выпустила видеокарту, оснащенную интересной системой охлаждения **SilentPipe**. Новинка работает на чипе **Radeon X700** и, в отличие от многих своих собратьев, практически неслышна в работе, несмотря на внушительные размеры, что оценят владельцы «тихих» корпусов.



BENQ: РАСТЕМ В ШИРИНУ?

Новый широкоформатный 17-дюймовый жидкокристаллический монитор представила компания **BenQ**, известная своей демократичной ценовой политикой и достойным качеством техники. Модель **BenQ FP71W** с соотношением сторон 16x10 обещает появиться в продаже уже в ближайшие недели.



5 GB В КАРМАНЕ РУБАШКИ

Миниатюрным плеером порадовала мобильных пользователей компания **NEXX**. В устройство вмонтирован крохотный однодюймовый жесткий диск, которого, впрочем, вполне достаточно, чтобы вместить пару тысяч песен, а его габариты позволяют носить гаджет, скажем, в кармане рубашки, где он вполне может затеряться.



RADEON X850XT OT POWERCOLOR

Компания **PowerColor**, известная у нас, в основном, своей недорогой продукцией, выпустила видеокарту на основе чипа **Radeon X850XT PE**. Новинка, работающая на частотах 540/590MHz, должна появиться в продаже уже в самом ближайшем будущем.



ПОПОЛНЕНИЕ В СЕМЕЙСТВЕ RADEON

Канадская компания **ATI Technologies** недавно анонсировала новое семейство графических процессоров **Radeon X850**. Архитектура чипсета практически ничем не отличается от предшественника **Radeon X800**, но производится по уже отлаженным техническим процессам. Всего будет предложено три серии видеокарт на новом чипе: **X850 Pro**, **X850 XT** и **X850 XT PE**. Последнее, кстати, расшифровывается как Platinum Edition. Отличаться от своих предшественников платы будут чуть большими тактовыми частотами ядра и памяти. Компоненты же остались практически идентичными: та же память GDDR3, та же 256-битная шина данных, интерфейс **PCI Express** и теплоотводная система на основе турбинного кулера и пластикового воздухоотвода. Сказать что-то конкретное о розничных ценах на Radeon X850 трудно: свои версии видеоплат на его основе объявили практически все ведущие производители, включая **ABIT**, **ASUS**, **Gigabyte** и **PowerColor**. Итоговая стоимость будет зависеть от комплектации и заявленных тактовых частот. Не исключено, что на одних и тех же моделях от разных фирм мегагерцы будут заметно разниться.



ASUS S-PRESSO – ЧУДО В КОРОБОЧКЕ

Новую атаку на перспективный рынок бэйрбон-систем намерена начать компания **ASUS**. Для этого она выпустила эффектную новинку под названием **S-presso**. В красивой и стильной коробочке, напоминающей что угодно, но только не компьютер и даже не музыкальный центр, уместился процессор **Intel Pentium 4** с частотой до 3,4 GHz, компактная материнская плата на чипсете **i865**, два разъема DIMM, поддерживающие до 2 Gb оперативной памяти, контроллер Serial ATA для подключения современных жестких дисков и оптических приводов, а также периферийные порты и выходы. На внешнюю панель выведены 7-форматный картридер, дополнительные аудиоразъемы и шторка оптического привода. Как и многие подобные системы, в базовой конфигурации S-presso представляет собой пустую коробку с установленной в нее материнской платой, а остальные комплектующие пользователь подбирает сам. При желании в нее можно установить TV-тюнер и любую видеокарту, пусть даже это будет **Radeon** или **GeForce** последней модели. Многие функции бэйрбон-системы доступны без утомительной загрузки Windows XP: проигрывание CD и MP3-музыки, просмотр DVD-фильмов, цифровых фото, прослушивание радиопередач в FM-диапазоне, транслирование телевизионных программ и запись их непосредственно на жесткий диск компьютера. При желании ASUS S-presso легко можно взять с собой на работу или на дачу, а по возвращении он снова станет центром вашей персональной цифровой вселенной.

БЕЗ ТОРМОЗОВ!!!

ТЕСТИРУЕМ СВЕЖИЕ ИГРЫ НА РЕАЛЬНОМ ЖЕЛЕЗЕ

текст: Дмитрий Окунев, test_lab (test_lab@gameland.ru)

Последние несколько месяцев стали настоящим праздником для любителей качественных игр – взять хотя бы *Half-Life 2* и новый *Need For Speed*. Все это, естественно, доставляет геймерам немало удовольствия, но и взамен требует немало – для комфортной игры нынче нужна хорошая система. Справедливо это правило для всех, или же все еще остались продукты, непрятательные к ресурсам, мы сегодня и проверим.

■ **test_lab**
выражает
благодарность за
предоставленное
на тестирование
оборудование
компании
«ДЕЛ компьютерс»
производителю
персональных
компьютеров
Apek PC
(www.del.ru,
www.apek.su,
т. (095)101-3473).

ТЕСТОВАЯ СИСТЕМА

Исследования проводились на компьютере **Apex@Premier Pro**, предоставленном компанией «**ДЕЛ Компьютерс**». Системный блок собран на базе материнской платы **Gigabyte GA-8IK1100** (чипсет i875P) в связке с процессором **Intel Pentium 4 3000E** на ядре **Prescott** – достаточно мощный симбиоз для геймерской системы. Количество памяти – 1 Gb, что уже является стандартом. За видеосистему отвечает плата **Sapphire Radeon 9800 PRO** с 256Mb памяти на борту – это достаточно производительное решение, являющееся, на наш взгляд, оптимальным выбором для игрового компьютера. Жесткий диск объемом 120 Gb от **Western Digital** удовлетворит большинство нужд, а пишущий DVD-привод **NEC** с поддержкой записи двусторонних дисков объемом более 8 Gb – просто архиважный инструмент для любителей вести коллекцию видео или делать частые бэкапы системы. Корпус с вентиляторами в боковой стенке обеспечивает всему этому железу хорошее охлаждение, а также имеет ЖК-панель с информацией о важнейших параметрах работы процессора, скорости вращения вентиляторов, активности жесткого диска и т. д. Результаты тестирования системного блока в пакетах **3DMark'03** и **3DMark'05** – 5946 и 2369 баллов соответственно.

В этой статье мы протестируем несколько игр: **Half-Life 2**, **Need For Speed Underground 2**, **Medal Of Honor: Pacific Assault**, **NBA Live 2005** и **Rollercoaster Tycoon 3**. Протестируем, как обычно, используя любые возможные средства вплоть до субъективной оценки производительности «на глаз» – в силу того, что львиная доля игр не ориентирована на таких маньяков, как мы, и не имеет встроенных

средств измерения **FPS**. Основным средством измерений, напомним, служит программа Fraps. Параметры тестирования неизменны: разрешения 1024x768 и 1280x1024 в чистом виде и с использованием полноэкранного сглаживания (antialiasing) 4x и анизотропной фильтрации 16x. Настройки в самих играх, естественно, выставляются на максимальные значения.

HALF-LIFE 2

Вот и попал к нам, наконец, один из самых долгожданных шутеров последнего времени – продолжение незабвенного **Half-Life**. Игра отличная, но, разумеется, все новомодные графические фишки в исполнении



движка Source довольно сильно нагружают твой многоядерный компьютер. Для замера FPS в игре мы записали демо на первой карте города Ravenholm, максимально продемонстрировав на ней все доступные фокусы с игровой физикой и нагрузив кадры максимально возможным количеством супостатов и спецэффектами. В итоге в разрешении 1024x768 мы получили 90 FPS, а при включенных полноэкранном сглаживании и анизотропной фильтрации производительность упала до 78 FPS. В разрешении 1280x1024 результаты составили соответственно 82 и 60 FPS. Как видно, оптимизация движка очень хороша – играбельность (причем какая!) сохраняется даже на высоких графических настройках.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Очередная игра из знаменитой гоночной серии – **Need For Speed Underground 2** по технической части ушла от предшественницы совсем недалеко, и изменения коснулись в основном только геймплея. Тем не менее,



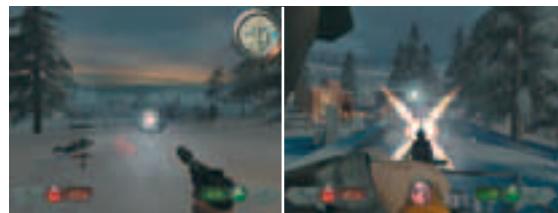
ТЕСТОВАЯ КОНФИГУРАЦИЯ

| | |
|---------------------|---|
| ■ Материнская плата | Gigabyte GA-8IK1100 i875P |
| ■ Процессор | Intel Pentium 4 3000E (Prescott) |
| ■ Память | 4x256Mb GeIL DDR400 |
| ■ Видеокарта | Sapphire Radeon 9800 PRO |
| ■ Жесткие диски | 256Mb AGP Western Digital 120 Gb 7200 rpm SATA |
| ■ Звук | Creative SB Audigy 2 ZS, 7.1 |
| ■ Оптический привод | DVD±R/RW-CD-R/RW NEC ND-3500A/GNP |

графическая составляющая нареканий не вызывает, так что нашим системам все еще придется над чем поработать. Измерение FPS показало это в полной мере – при разрешении экрана 1024x768 без дополнительных графических настроек мы получили всего 40 кадров в секунду. Включение полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации отнимает почти десяток звездных кадросекунд, оставляя нам всего 31 FPS. Повышение разрешения до 1280x1024 снижает производительность до 27 кадров в секунду. Любителям включать все настройки по максимуму остается лишь 20 FPS – такова была цена за наилучшее качество изображения в этом разрешении на нашей системе. Только вот чувствуется ли на огромных скоростях разница между пресловутыми разрешениями? Этот вопрос, пожалуй, мы оставим открытым уже для самих геймеров.

MORTYR 2: FOR EVER

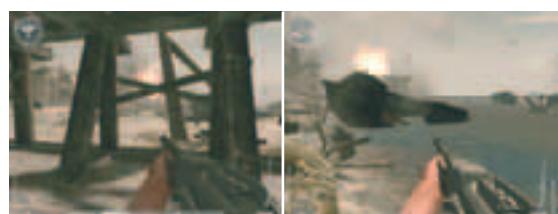
Первая часть игры, вышедшая в далеком 1999 году, выглядела для своего времени очень неплохо, хотя хитом так и не стала. Судить об успехе сиквела мы не будем, но вот к технической части приглядимся. Уже беглого взгляда достаточно, чтобы понять: ничего сверхъестественного эта игра собой в этом плане не представля-



ет. Движок уже в разрешении 1024x768 с горем пополам выдавал 31 FPS, а включение сглаживания и анизотропной фильтрации привело к падению до 20 кадров в секунду. Более высокие разрешения рекомендовать мы вообще не будем, поскольку там производительность совсем никакая – 27 и 17 FPS соответственно.

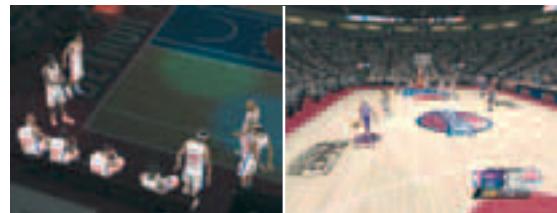
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Продолжая традиции предыдущих игр серии, *Medal of Honor: Pacific Assault* позволяет нам участвовать в поистине по-голливудски масштабных сценах. А если учсть, что для игры был разработан оригинальный движок с интегрированной физикой Havoc и поддержкой всех мыслимых и немыслимых спецэффектов, ждать заоблачной производительности на системах «среднего звена» было бы наивно. При тестировании мы обнаружили у МоН:РА одну интересную особенность. Дело в том, что использование эффекта *Post-Processing*, значительно улучшающего качество картинки, отняло у игры возможность использования полноэкранного сглаживания. С использованием одной лишь анизотропной фильтрации производительность была на уровне 36 и 25 FPS в разрешениях 1024x768 и 1280x1024 соответственно. Без нее мы получили 40 и 31 кадров в секунду в тех же разрешениях. Немного? Пожалуй, но все же выше, чем в том же *Mortyr 2* при куда более приятной графике.



NBA LIVE 2005

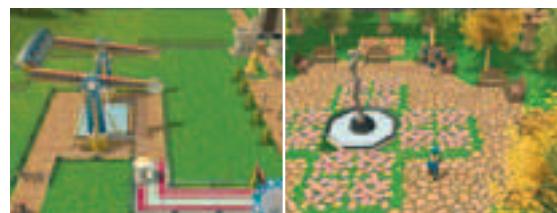
EA Sports из года в год продолжает радовать нас новейшими версиями своих спортивных продуктов. Вот и сейчас мы добрались до главного баскетбольного симулятора сезона – *NBA Live 2005*. Игра радует глаз обилием ярких красок, реалистичными моделями игроков и просто отличным исполнением. Понятно, что для спортивного симулятора, насыщенного действием, тормоза просто неприемлемы – удовольствие от игры моментально сходит на нет. И здесь разработчики сработали



замечательно – движок работает шустро, выдавая в «народном» разрешении 1024x768 аж 78 FPS. Повышение разрешения до 1280x1024 охладило пыл совсем немного – до 70 FPS. А вот применение полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации на скорость совсем не повлияло – в первом разрешении игра выдавала 71 кадров в секунду, а во втором – 62 FPS. С уверенностью скажем, что в этой игре можно с легкостью задирать все настройки до максимума без страха причинить вред собственному душевному здоровью.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Продолжение творения Криса Сойера разительно отличается от его же недавно вышедшей *Locomotion*. Если у той в активе имелся лишь программный рендеринг и, следовательно, приятная, но не очень впечатляющая графическая часть, то *RCT3* явно есть чем гордиться. Довольно симпатичные



(для такой игры) модели людей, скрупулезная прорисовка всех аттракционов, использование возможностей DirectX 9 – вот лишь немногие из достоинств. В разрешении 1024x768 движок игры выдал на экран 63 кадра в секунду, что сразу вселило в нас надежду на отсутствие проблем с более экстремальными настройками. И действительно, повышение разрешения до 1240x1024 снизило производительность до 59 кадров. С продвинутыми графическими фильтрами игра выдала 55 FPS в низком и 50 FPS в высоком разрешениях. Так что претензий нет.

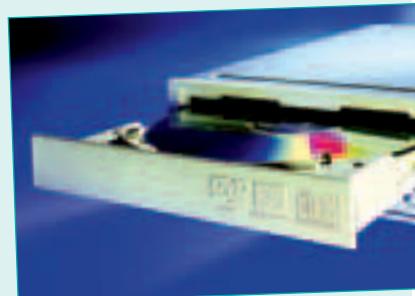
ИТОГ

Мы можем сказать с уверенностью, что есть еще игры, умеющие правильно распоряжаться системными ресурсами, имея при этом отличные внешние данные – примером тому может служить *Half-Life 2* или *NBA Live 2005*. Но и плохая оптимизация кода тоже встречается довольно часто, что легко доказывает *Mortyr 2: For Ever*. Как бы то ни было, не забывай, что наше мнение субъективно, и мы не навязываем его тебе как правило: каждый сам волен выбирать между скоростью и качеством.

Недавно я приобрел себе DVD-RW-привод **NEC2510A**. Эта модель показалась мне оптимальным вариантом по соотношению цена/производительность/возможности, так как за 2500 р. я получил восьмикратной

драйв с функцией записи двухслойных болванок. Однако через некоторое время я обнаружил, что привод не всегда мог прочитать болванки, которые он же и записал. Я попробовал разные программы для записи, но ничего не помогло. Проблема усугубилась тем, что он перестал читать болванки, записанные на другом устройстве. Правда, он «дружит» с обычными заводскими DVD. Как это решить?

Да, мы сталкивались с такой же проблемой и именно с этим приводом. Мы протестировали 10 разных типов болванок, от самых дешевых, за 20-25 р., до самых дорогих и проверенных, в 4 раза более дорогих брендов, однако проблема все равно повторялась. Хотим сказать тебе, чего делать не стоит. Не менять прошивку: мы проапдейтили версию 2.16 до 2.17 (по рекомендации NEC), и драйв стал работать заметно хуже, читая корректно еще меньшее количество дисков. Поэтому тебе стоит обратиться в гарантийку, но в точности расскажи им про тесты болванок (возьми с собой штук 5-6 неработающих), не менять прошивку, дабы у сервисманов не было повода придраться, и не теряй гарантийный талон, как это сделали мы. ■



Свой компьютер я использую уже более 2 лет (Pentium III 933 MHz, 256 Mb SDRAM, GeForce MX 440), и за все это время серьезных проблем с ним не было. Но совсем недавно при запуске мощных требовательных приложений, трехмерных игрушек и т.д. начались сильные тормоза, а иногда и вовсе все вылетает в Windows. Утилита диагностики процессора показывает текущую температуру 90 градусов. Но я трогал основание кулера и не сказал бы, что оно слишком уж горячее. Что это может быть?



Первым делом посмотрите температуру процессора в BIOS. Если и там он показывает рекордные 90°C, а компьютер работает нормально, велика вероятность поломки датчика нагрева, а зависания вполне могут происходить из-за аппаратной защиты от него. Если так и есть, то попробуй найти опцию отключения системы защиты в том же BIOS. Не исключен вариант, что процессор действительно сильно перегревается, и тогда единственное верное решение – смена кулера. Также есть небольшая вероятность, что понемногу начинает выдыхаться блок питания, который уже не может выдавать всего своего максимального напряжения. ■



На день рождения мне купили новый компьютер! Системный блок с процессором Pentium 4 и технологией Hyper-Threading (говорят, что она делает из одного процессора два!) и монитор на 17 дюймов. Я все это вытащил из коробки, поставил на стол и сел играть. Все бы хорошо, но от нового компа слишком сильно пахнет! Не то чтобы очень неприятно, но интересно, это всегда так будет?



Это всего лишь запах дешевой китайской пластмассы. Самые доступные корпусы пахнут действительно неприятно, но все же через неделю это все должно выветриться. Удивляться этому не стоит, так как даже **Thermaltake Xaser III** будет иметь небольшой запах алюминия, а от новенькой видеоплаты будет отдавать текстолитом. В принципе, ни один из этих запахов не вреден для здоровья, так что бояться нечего. ■

Я решил поменять свой старый компьютер и собрать целиком новый системный блок. Вроде бы все сделал правильно, подсоединил, подключил, но он не включается. Питание на материнскую плату подается – лампочка загорается, но, сколько ни тыкал клавишу "Power", результата особого заметно не было. Неужели я что-то уже сжег?



Теоретически не исключен вариант, что сгорел блок питания. В очередной раз предостерегаем наших читателей от покупки блоков питания (или корпусов вместе с блоком питания) стоимостью ниже 30-40 долларов. Поверьте, это не тот компонент, на котором стоит экономить, так как было много случаев, когда дешевый блок питания сгорал при первом же запуске компьютера. В лучшем случае он уходит в мир иной единолично, но бывает, что забирает с собой материнскую плату, совершенно не обращая внимания на ее стоимость. Но перейдем к другим возможным причинам. Посмотри, не подключил ли ты планку с дополнительными USB-портами к внутреннему разъему USB. Очень часто именно из-за этого могут не работать кнопки "Power" и "Reset". Не исключен вариант, что один раз компьютер загрузится, а другой – нет. Ну и, наконец, проверь, правильно ли ты подсоединил к плате непосредственно саму кнопку "Power". Очень часто обозначения на проводке, идущем от нее, не совпадают с обозначением штырьков на материнке, поэтому прояви фантазию и попробуй различные варианты. ■

? На своем компьютере я заметил следующее: иногда при загрузке диска в привод (комбо, CD-RW/DVD-ROM) Windows просто-напросто повисает, практически без возможностей закрытия заглючивших приложений. Это вина привода или Windows?

Скорее всего, именно привода, но не исключены и другие источники этой проблемы. Поэтому первым делом попробуй, если это конечно возможно, подключить драйв к отдельному шлейфу в режиме *Master*. Убедись, что в BIOS он у тебя определился именно так. Если не помогло, можешь попробовать переустановить драйверы к материнской плате, а именно к контроллеру IDE. Стоит удалить все утилиты и программки, имеющие хоть какие-то системные функции (оптимизаторы, виртуальные CD-ROM и прочие). Можно попробовать проигрывать на нем исключительно качественные, лицензионные диски, так как со временем «читабельность» привода постепенно снижается. Чтобы окончательно установить виновника проблемы, остается лишь отнести драйв к другу, где и протестировать на другом компьютере. Но вполне возможно, что придется всего лишь переустановить Windows, если с CD-ROM'ом все окажется в порядке.



? За сравнительно небольшие деньги я приобрел столь нужный мне FM-тюнер MediaForte SF256-PCP в виде отдельной PCI-карточки. В магазине мне дали саму платку в пакетике и все. То есть диска с каким-либо софтом в комплекте не было. Продавец сказал, дескать, WinAMP'ом слушать будешь! Не подскажете, как заставить ее работать? WinAMP дружить с ней напрочь отказался.

Прежде всего, хотим поздравить тебя с правильным выбором. Среди доступных на рынке FM-тюнеров этот – один из самых лучших. Поверь, очень многие утилиты от именитых производителей устройств этого класса настолько громоздки и неудобны, что пользоваться ими просто неприятно. Для этой же модельки ты запросто можешь скачать мегаутилитку *Radiator*, которая быстро опознает твой тюнер, за считанные минуты определит твои любимые радиостанции и будет работать без каких-либо глюков и зависаний.

? Я купил себе новую замечательную клавиатуру Genius! Она довольно большая, с красивой оранжевой вставкой и даже встроенным калькулятором. На ней также есть куча дополнительных мультимедиа-клавиш. Однако меня совсем не устраивает поставляемый вместе с клавиатурой медиаплеер, а кнопки «следующий трек», «пауза–стоп» и т.п. работают только в нем. Не нужны мне и клавиши вызова Word, Excel и прочих офисных приложений. Можно ли как-то их переназначить?

Можно. Для этого зайди на сайт www.microsoft.com и скачай драйвер для клавиатуры *Microsoft Internet Keyboard Pro*. Он совершенно нормально проинсталлируется и для твоей клавы, а в стандартных ее настройках (Пуск – Панель управления – Клавиатура) появится дополнительная вкладка под названием "Key Settings". Здесь, собственно, ты и можешь переназначить любые дополнительные кнопки. Существует также несколько утилит, специально предназначенных для этого, но мы пока не нашли сколько-нибудь стабильную и неглючную программку. Если у тебя есть такая – напиши нам!

SMS ИГРА

по мотивам книги Сергея Лукьяненко

«НОЧНОЙ ДОЗОР»

Действие происходит на реальной карте Москвы

Я оглянулся. Вокруг, в серой мгле, медленно двигались люди. Обычные, неспособные выйти из своего мира. Мы – Иные, и пусть я стою на стороне Света, а мои соперники на стороне Тьмы, но с ними у меня куда больше общего, чем с любым из простых людей.

(Антон Городецкий, Ночной Дозор г. Москвы)

СТАНЬ ИНЫМ

Прими участие в битве, которая разворачивается вокруг тебя.



отправь
SMS:
ON GAME
на номер:
012 1122
в сети Би Лайн в сети МегаФон

Игра для абонентов БиЛайн Москва и МегаФон Москва.
Стоимость одного исходящего SMS **\$0,10** без налогов.
Входящие SMS – бесплатно.



Партнеры проекта:

(game)land



@mail.ru



Подробности на сайте:
www.dozorsms.ru

ЧТО ГОД ГРЯДУЩИЙ НАМ ГОТОВИТ

ИЛИ МЫСЛИ О СКОРОМ АПГРЕЙДЕ

Текст: test_lab

Праздничная пора никак не закончится, и многие из нас, наверняка, не прочь порадовать себя обновленным компьютером. Оно и понятно – куда приятнее играть в новом году в компании с пиксельными шейдерами последней ревизии и памятью не меньше чем GDDR3, ну а без поддержки DirectX 9.0c просто нельзя даже выпить бокал шампанского! Поэтому давай вместе подумаем, что именно стоит поменять в твоем железном друге, а что лучше оставить, отложив апгрейд на потом.



■ «Athlon 64 Socket 939 – мощный процессор и перспективная платформа».

ЭКОНОМИЯ – ЗАЛОГ ЗДОРОВИЯ!

Десятки производителей прекрасно знают, что мы перед Новым годом не прочь затовариться свежим железом, поэтому еще за 3-4 недели до праздников ощущают повышение цен на практически весь спектр продукции. Ну, разве что какие-нибудь скучные серые серверы не меняют свои позиции в прайс-листиах. Правда, этим дело не ограничивается. Магазины тоже не прочь заработать на предпраздничном бума, и добавляют свою дополнительную наценку, делая разницу уже не просто заметной, а решающей для многих потенциальных покупателей. Давать тут какие-то комментарии мы не будем: решай сам, исходя из своих возможностей и желаний. Если же ты захочешь сэкономить, то ждать придется не так долго: уже после 10 января подавляющее большинство магазинов начинает работать в прежнем режиме и, обратившись к ним, ты увидишь приятные изменения цен. Скажем, при покупке среднего системного блока общей стоимостью 800-900 долларов после Нового года ты сбережешь не меньше 50-70 долларов, которым вполне можно найти иное применение.

ТЕХНОЛОГИИ БУДУЩЕГО ГОДА

Не только стоимость комплектующих влияет на рациональность покупки. Какие железки вообще сейчас стоит покупать, чтобы они не устарели через 6-8 месяцев, а что

лучше не трогать, так как замена им выйдет сразу после Нового года? Перейдем, так сказать, к обсуждению матчасти предстоящего сезона апгрейдов. Самая главная деталь компьютера – материнская плата в связи с процессором. Основной ее параметр – тип установленного системного чипсета и процессорный разъем, именуемый сокетом (Socket). Выбором материнки определяется, на какой платформе будет построен компьютер. Не секрет, что сегодня выбор не слишком велик – это Intel и AMD. Зато ассортимент различных плат и разъемов необычайно широк. На чем же стоит остановить свой выбор? Не так давно Intel представила принципиально новое семейство системных чипсетов i915/925. Они отвечают всем потребностям не только сегодняшнего, но и завтрашнего дня. Большинство плат на их основе имеет разъемы PCI Express для установки самых современных видеокарт, поддерживают память стандарта DDR2, и многие предназначены для использования только совместно с новыми процессорами Pentium 4 LGA775 (тип сокета). Поэтому, если ты хочешь собрать сейчас системный блок на платформе Intel, ждать, в общем-то, нечего: все перечисленное уже можно встретить в широкой продаже, исключая, разве что, память стандарта DDR2. Но пока, как мы уже писали, эти модули немного проигрывают сегодняшней DDR1 как в цене, так и производительности. Что касается видеоплат для разъема PCI Express, то они тоже уже не являются редкостью: доступны как недорогие модели, так и производительные. Поэтому оптимальной связкой сегодня будет материнская плата на основе чипсета



■ «DDR2 придет на смену сегодняшней DDR, но в отдаленном будущем».

TOTAL DVD - ЖУРНАЛ О КИНО, DVD И ДОМАШНЕМ КИНОТЕАТРЕ



ЯНВАРЬСКИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ

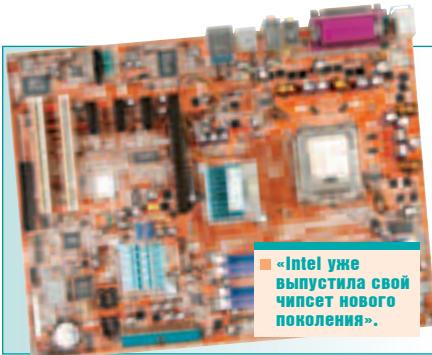
ЧИТАЙТЕ В НОМЕРЕ:

- 8 рецензий на новинки российского кинопроката
- 120 обзоров DVD-дисков 5 региона
- Сравнительный тест 6 портативных DVD-плееров
- С этого номера на 16 страниц больше!

КАЖДЫЙ НОМЕР С ФИЛЬМОМ НА DVD



Более 500 призов
в новом каталоге
«Конкурсы»!
Ищи в DVD-приложении



«Intel уже выпустила свой чипсет нового поколения».

i915/925, процессора Pentium 4 формата LGA775 и видеокарты PCI Express. Оперативную память желательно использовать стандартную – DDR 400 PC3200.

Если же ты являешься адептом фирмы AMD, то тут все несколько сложнее. Сейчас на рынке представлено великое множество различных сокетов и процессоров. Коротко охарактеризуем каждый из них. Socket A (Socket 462) – устаревающий формат, для которого недавно была выпущена бюджетная линейка чипов **AMD Sempron** (бывшие **Athlon XP** под новым брэндом). Этот стандарт уже давно прекратил свое развитие, и брать платы на его основе можно только из сугубо экономических соображений. Socket 754 – недорогой разъем для столь же доступных **Athlon 64**. В дальнейшем стоит ожидать выпуска новых, более производительных процессоров для этого типа сокета, но в будущем перспективы Socket 754 туманны. Разъем Socket 940 появился довольно давно для первых, сверхбыстрых и сверхдорогих **Athlon FX**, и системы на его основе также не могут похвастаться низкой ценой. Для работы необходимо использовать дорогую и редкую регистровую память, поэтому по соотношению цена/производительность Socket 940 уступает следующему, самому перспективному и интересному на сегодняшний день разъему для чипов AMD – Socket 939. Для него выпущены и будут выходить как недорогие процессоры, так и самые производительные модели. Он не требует установки особой памяти, да и сами материнские платы стоят относительно недорого (дешевые карты, правда, найти будет затруднительно). К сожалению, на сегодняшний день нет системных плат с поддержкой DDR2 и видеокарт PCI Express, но они уже должны появиться к концу зимы – началу весны. Тогда же должны появиться и новые

графические адAPTERы, которые, возможно, будут представлены только в версиях для шины PCI Express, поэтому, если твой компьютер еще может прожить без апгрейда примерно 4-5 месяцев, имеет смысл подождать.

ВИДЕОКАРТЫ

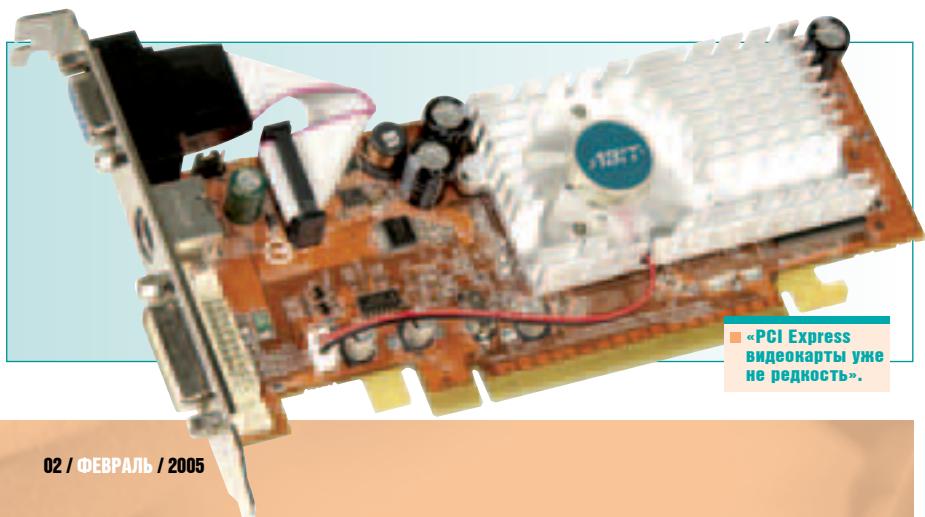
Материнская плата с процессором – это еще не весь компьютер. Одним из его важнейших компонентов является видеокарта. Как ты мог понять, прочитав предыдущий абзац, сегодня на рынке доступны, как обычные AGP-решения, так и современные карты стандарта PCI Express. Думать, какую из них брать, особо не стоит: разница в цене обычно не превышает 5-7 процентов, и лучше доплатить, но построить современную систему. Что касается чистой производительности, то переход на новую шину для текущего поколения графических адAPTERов пока не принес серьезной прибавки к скорости в 3D-приложениях, но в будущем, несомненно, выйдут модели использующие возможности PCI Express на 100 процентов.

ПЕРИФЕРИЯ

Здесь все еще проще: когда-то гуляли слухи о скором выходе быстрых винчестеров со скоростью 15000 об./мин, но пока такими параметрами обладают лишь топовые серверные модели. Поэтому для долгой службы и проблемного апгрейда в будущем достаточно лишь приобрести обычный жесткий диск с интерфейсом Serial ATA (SATA). Что касается оптического привода, то нелишним будет приобрести привод DVD±RW. Их стоимость снизилась уже до такого уровня, что за более чем полезную функцию записи 4,7-гигабайтных болванок придется доплатить всего 15-20 долларов сверх цены обычного комбо-драйва.

ИТОГО

Я решил не писать здесь про сомнительные технологии будущего, пусть даже и не слишком далекого, рассказав лишь о том, что действительно появится ближайшее время и будет сразу доступно в большинстве магазинов, в том числе и в нашей стране. Поэтому надеюсь, что данная колонка поможет тебе спланировать свой будущий апгрейд, о котором ты наверняка стал задумываться с приближением Нового года.



«PCI Express видеокарты уже не редкость».

NFS UNDERGROUND 2

Вводи читы на экране с надписью "Press Enter". Все коды работают только в одиночном режиме. Вот список доступных кодов:

- **regmebaby** – бонус в виде 20000 денег в режиме карьеры;
- **ordermybaby** – разблокировать все машины;
- **gimmevisual1** – разблокировать все визуальные улучшения первого уровня;
- **gimmevisual2** – разблокировать все визуальные улучшения второго уровня;



- **opendoors** – открыть для езды новые трассы;
- Еще некоторые визуальные улучшения:
- **goforoldspice**;
- **needmybestbuy**;
- **gotmycingular**;
- **gottahavebk**;
- **gottaedge**.

Half-Life 2

Для того, чтобы активировать коды, открай консоль и введи "sv_cheats 1". Теперь ты можешь использовать доступные читы.

- **god** – режим Бога, он же – бессмертие твоего персонажа;
- **buddha** – после использования этого чита умереть тоже будет сложно;
- **impulse 101** – моментально получить все оружие и броню;
- **npc_kill** – убить всех NPC, находящихся в зоне твоей видимости;
- **notarget** – после введения этой команды, противники не будут тебя атаковать;
- **impulse 200** – убрать с экрана изображение оружия;
- **maps** – на экране появится список всех локаций игры, каждую из которых ты сможешь загрузить с помощью следующей команды;



- **map** – например, map d2_prison_01;
- **give** – с помощью этой команды можно получить определенное оружие:
- **weapon_sniperrifle**;
- **weapon_shotgun**;
- **weapon_physgun**;
- **weapon_alyxgun**;
- **weapon_irifle**;
- **weapon_flaregun**.

EVIL GENIUS

Чтобы активировать режим кодов, во время игры напечатай "HUMANZEE". Теперь ты можешь использовать часть кодов:

- **CTRL + G** – добавить себе на счет сумму в 100.000 венчозеленых. Неплохой бонус;
- **CTRL + Q** – получить новые предметы;
- **CTRL + M** – включить "Global Chaos";
- **CTRL + N** – отключить "Global Chaos".



- **df_buildinstantobjects** – моментально построить какой-то объект;
- **df_buildinstant** – быстро построить комнату;
- **CTRL + G** – режим Бога (вводить не в консоли, но в режиме "Dev Mode").

Часть кодов ты можешь использовать лишь войдя в режим "Dev Mode". Для этого нажми **SHIFT + CTRL + ALT + D**. Теперь открай консоль и вводи следующие читы:

The Chronicles of Riddick

Чтобы открыть консоль, нажми **CTRL + ALT + F**. Теперь вводи одну из нижеприведенных команд:

- **cmd_giveall** – получить абсолютно все, о чем мечтает твой персонаж;
- **cmd_godmode** – режим Бога;
- **map "mapname"** – загрузить определенную карту. Подробный список карт ищи в директории "content/worlds";
- **cmd_noclip** – включить возможность прохождения сквозь стены.

NBA LIVE 2005

Коды вводи в соответствующем меню игры:

- **ZKENZO23XZ** – разблокировать ботинки Zoom LeBron II;
- **YISS55CZOE** – получить 50.000 очков;
- **INVDR89ER2** – новая одежда для твоих любимых игроков;
- **FHM389NIUBO** – разблокировать кучу новых ботинок для спортсменов.



ЖУРНАЛ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Журнал «Путеводитель: РС ИГРЫ» требуются авторы, готовые писать исчерпывающие и подробные прохождения РС-игр, а также тактические советы и хинты.

ТРЕБОВАНИЯ К КАНДИДАТАМ:

- безмерная любовь к играм;
- опыт работы в данной сфере;
- ответственный подход и аккуратность;
- готовность полностью проходить игры (вплоть до изучения малейших нюансов и деталей);
- живая интересная подача материалов;
- хорошее знание английского языка;
- возраст не менее 18 лет.

Свои резюме и примеры работ присылайте Анатолию Норенко на адрес spoiler@gameland.ru



Контрольная работа КАК победить главного БОССА?



УЖЕ В ПРОДАЖЕ



УСТАЛ ИСКАТЬ РЕШЕНИЕ?
МЫ ЗНАЕМ ОТВЕТ!



ЖУРНАЛ «Путеводитель: РС ИГРЫ» - КОДЫ И ПРОХОЖДЕНИЯ
ДЛЯ ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР!

ПУТЕВОДИТЕЛЬ: РС ИГРЫ

журнал прохождений
и кодов для популярных
компьютерных игр

В февральском номере
вы найдете детальные
прохождения хитовых
игр:

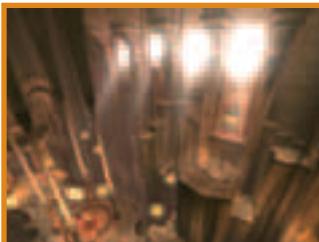
02(18), январь 2005
В продаже с 9 февраля!



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

В древнем пророчестве сказано, что тот, в ком живет душа воина, сможет совершить невозможное. Он замедлит течение песчинок в стеклянных часах и уничтожит демонов, желающих прорваться в мир живых. Но что случится с избранным? Сумеет ли он обмануть судьбу и вернуться из путешествия, из которого не возвращался еще ни один смертный? Как только герой пересечет зыбкую грань между настоящим и грядущим, страж времени начнет охоту за ним самим. И пути обратно уже не будет... В нашем гайде вы найдете:

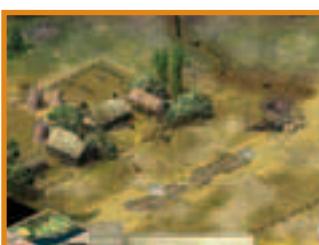
- полное прохождение игры;
- описание персонажей.



СТАЛИНГРАД

Великая Сталинградская битва началась 17 июля 1942 года. Она по праву считается самым масштабным сражением в истории человечества. Ширина фронта боевых действий достигала 520 километров. Бои развернулись на территории 100 тысяч квадратных километров. В тех боях не было длительных оперативных пауз – они шли практически непрерывно. Новый проект компании dtf.games воссоздает те далекие события с ювелирной точностью. Мы заручились поддержкой разработчиков и подготовили для вас гайд, включающий в себя:

- полное прохождение игры;
- описание юнитов.

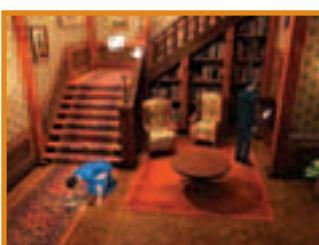


ШЕРЛОК ХОЛМС: ЗАГАДКА СЕРЕБРЯНОЙ СЕРЕЖКИ

Есть ли лучшее место для совершения изысканного преступления, чем чопорная Англия конца XIX века с ее вечно хмурым небом и дождем, моросящим за окном уютной гостиной? И есть ли кто-нибудь, кто сумеет раскрыть тайну с большой проницательностью и изяществом, чем мистер Шерлок Холмс? Созданная в лучших традициях рассказов Конан Дойла «Загадка серебряной сережки» оставляет после себя то же чувство, что и любая из классических записок о великом сыщике. В руководстве по игре вы найдете:

- полное прохождение;
- рассказ об игре.

Говорящий иногда «не своим» голосом Холмс, – пожалуй, единственный, в чем можно упрекнуть переводчиков. Возможно, если бы Холмса озвучивал не Василий Ливанов, небольшие ограхи с голосом главного героя выделялись бы не так резко. А вот создатели «Загадки серебряной сережки» уделили мелочам по-настоящему должное внимание.



**Также в номере
прохождения
и советы:**

**VAMPIRE: THE MASQUERADE –
BLOODLINES**

■ прохождение игры

MEN OF VALOR

■ полное прохождение

EVIL GENIUS

■ советы по игре

DARK FALL 2

■ полное прохождение

SCRAPLAND

■ полное прохождение

**PAINKILLER: BATTLE OUT OF
HELL**

■ полное прохождение

■ описание карт и оружия

PRO EVOLUTION SOCCER 4

■ общие советы

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

■ общие советы по игре

■ описание квестов



**Февральский номер
журнала предлагает
вашему вниманию
ключевую тему:**

ВОЙНА ВО ВЬЕТНАМЕ

Об этой войне знают все, но большинство из нас не знает, что же там реально происходило. Являющаяся для американцев одновременно гордостью и позором, этот конфликт известен среднестатистическому россиянину по голливудским фильмам, да компьютерным играм. С недавних пор игровую индустрию буквально захлестнула вьетнамомания, и за потоком информации трудно определить, что же было правдой, а что вымыслом.



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Grand Theft Auto не только убивает, но и спасает: в США в марте этого года грабители, ворвавшись в дом Сэнди Уилсон и ее трех подрастающих внуков, неожиданно услышали доносящийся из детской грозный призыв сдаваться и бросились на утек, несолено хлебавши – это юных «киллеров», засевших за прохождением *Vice City*, внезапно засек полицейский патруль.

**ВСЕ, ЧТО ВЫ
ХОТЕЛИ ЗНАТЬ...**

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД:

■ история создания Vampire:
The Masquerade – Redemption

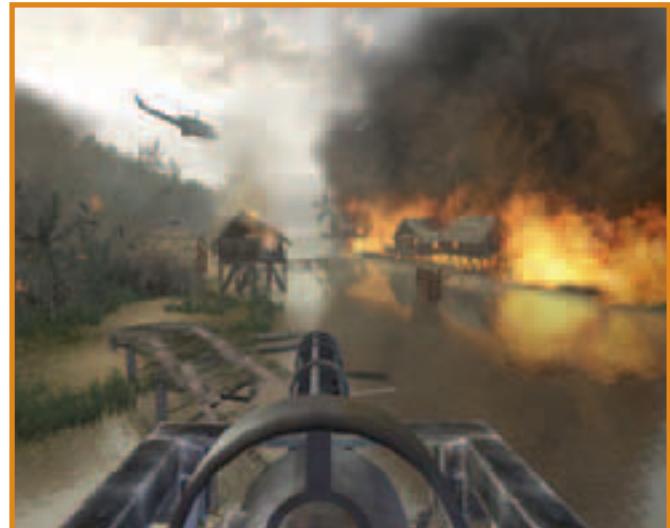
МУЗЫКА И ИГРЫ:

■ Vampire: The Masquerade –
Bloodlines OST

АРХИВ:

■ все секреты SPACE QUEST
КОД ДОСТУПА:

■ подборка чит-кодов к последним играм



**ХОЧЕШЬ ЗНАТЬ ЕЩЕ БОЛЬШЕ?
ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!**

FIFA FOOTBALL 2005

ДЕВЯТЬ ДОВОДОВ ТВОЕЙ ПОБЕДЫ

Играть в *FIFA 2005* непросто. Не все происходящее кажется логичным: нападающие вопреки твоим командам бьют мимо ворот из выгодных положений, чужой вратарь «тащит» все, что летит в створ. А с каким трудом создаются немногочисленные голевые ситуации, завершающиеся обидными промахами. И вроде бы делаешь все правильно: эффектно разыгрываешь мяч в районе штрафной, наносишь удары с убойных позиций... Не спеши отчаиваться и расписываться в собственном бессилии. Мы поведаем тебе о девяти верных способах разочаровать противника. Никаких абстрактных советов и бесполезных руководств – все исключительно по делу. Бери на вооружение!

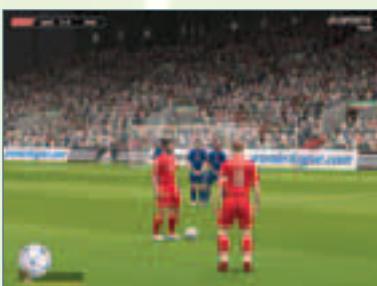
УГОЛОВОЙ НА НАБЕГАЮЩЕГО



Заработать угловой в *FIFA 2005* просто. Всю игру вообще можно построить на использовании только этого стандартного положения. Делать этого я не советую, а вот ответственно подойти к реализации угловых рекомендую.

В *FIFA 2005* присутствует глубокая система исполнения корнеров, позволяющая разыграть мяч девятью способами. Одним из самых эффективных является подача на набегающего игрока на дальнюю штангу. Выбирая "Driven", а затем футболиста, закрепленного за клавишей **□**. После этого надо тут же сместить его в сторону. Это дезориентирует противника, а, следовательно, футболисту твоей команды будет в разы легче обыграть защитника.

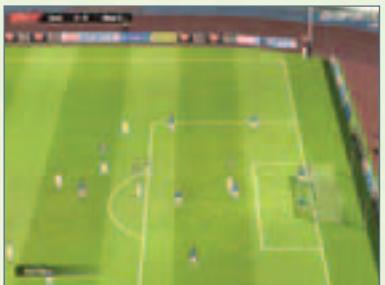
РАЗЯЩИЙ ШТРАФНОЙ



Продолжая тему стандартов, расскажем, как лучше всего пробивать штрафные. Ты уже, конечно, знаком с системой их исполнения и знаешь, что для «взятия» ворот со штрафного нужна доля везения. Но фортуну можно без

проблем склонить на свою сторону. Тактика безупречно работает для штрафных ударов, исполняемых правшами с правой части поля. Все просто: берешь на прицел ближнюю, менее защищенную вратарем девятку, подкручиваешь мяч так, как показано на картинке, и отмеряешь силу от середины до красной зоны соответствующей шкалы. После этого совершенно необязательно попадать точно в зеленую метку. Главное – остановить ползунок в ее окрестности.

УГОЛОВОЙ «НА СТОЛБ»



Но все же проще всего забить с подачи «на столб», то есть на стоячего футболиста. Выбирай "In Swinging Far Post", а затем игрока, закрепленного за клавишей **A**.

После этого тут же начинай движение. В первый момент главное – уйти от опеки. Если твой нападающий войдет в дуэль с защитником, забить будет очень непросто. Предпочтительно уходить ближе к воротам, ведь тогда ты займешь более выгодную, чем у опекуна, позицию и, в крайнем случае, заставишь его вынести мяч снова в аут. А для того, чтобы забить, необходимо, постоянно двигаясь, снова вернуться на исходную позицию, когда мяч будет на подлете. Это не просто, но в случае успеха, удачный исход гарантирован.

*Все советы написаны для стандартной раскладки клавиатуры.

Текст: Павел Демин



НЕБЕРУЩИЙСЯ УДАР



Вратари в **FIFA 2005** вопреки здравому смыслу способны «тащить» все дальние удары, какими бы сильными и неожиданными они не являлись. Но, слава футбольным богам, и у голкиперов есть слабые стороны. Стражи ворот не всегда четко играют на выходах, могут не отбить безобидный удар головой. Из-за пределов штрафной (возрадуйся!) забить также вполне реально. Точка, с которой удар идет дальний угол в обводку голкипера, показана на картинке. Отработай удар на тренировках и не стесняйся применять в игре. Главное – точно определиться с силой. Если удар будет слишком слабым, мяч полетит в ближний угол, а если чересчур сильным – над перекладиной.

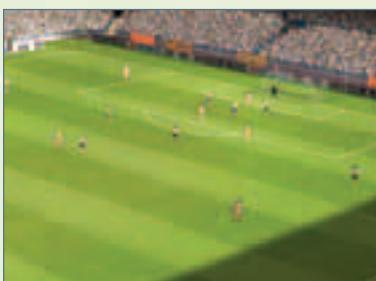
ОДИН НА ОДИН



При грамотном построении оборонительных действий выходы один на один с вратарем удаются нечасто. Но, если такая голевая ситуация возникнет, нужно ее обязательно использовать. Правда, не все так просто,

как может показаться. Есть несколько верных способов реализации. Первый и самый простой – катнуть мяч мимо вратаря в дальний от себя угол. Именно катнуть! Если передержишь соответствующую клавишу, твой игрок попытается сильно ударить, но попадет вратарю прямо в руки. Второй и чуть более изощренный – попытаться на замахе уложить голкипера на газон комбинацией клавиш **□+R**, без ускорения уйти в сторону и переправить мяч в пустые ворота.

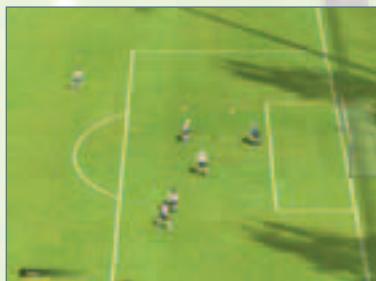
НАВЕС С ФЛАНГА



Навесные передачи в игре делятся на три типа: обычные, выполняемые с помощью системы Off the Ball, пасы по воздуху на ход. Если последние необходимы при проходах по флангу, а вторые – чтобы разом пре-

долеть эшелонированную защиту в центре поля, то первые стоит применять при подачах в штрафную. На самом деле все просто: владея мячом в районе углового флаг-ка и двигаясь по бровке в сторону ворот, задай курсорами нужное направление и выжми клавишу **A** почти до упора. Перед этим не забудь нажать клавишу **R**, чтобы игрок, на которого будет совершена подача, оторвался от опеки и выбежал на оперативный простор.

СНОВА ОДИН НА ОДИН



Третий способ, специально для самых хладнокровных – в **FIFA 2005** мяч можно перекинуть через вратаря. Делается это с помощью комбинации клавиш **□+L**.

Главное – не перебрать с силой, иначе футбольный снаряд пролетит над перекладиной. Существует еще одна опасность. Дело в том, что, обычно голкипер на выходе стелется перед форвардом, сужая угол обстрела. Этого нам и нужно. Правда, может случиться, что вратарь решит остаться на ногах, и твой не во время примененный эстетский удар придется ему прямо в руки. Необходимо быть внимательным и действовать по ситуации. Только в этом случае ты сможешь успешно реализовывать возникающие голевые ситуации.

ПРОСТРЕЛ ВДОЛЬ ВОРОТ



Поиграв в **FIFA 2005**, ты, наверняка, уже успел заметить, что удары в упор после выходов на ворота с фланга почти всегда удачно отбивает вратарь. Создать голевое положение такого рода не так-то сложно, то есть

дело остается лишь за реализацией. Здесь не нужно твердолобо бить прямо в голкипера. Максимум, чего получится добиться в таком случае, – угловой. Поступай хитрее. Если ситуация позволяет, призывай на помощь второго нападающего (клавиша **L**) и, как только он выбежит из-за спины защитника, делай ему передачу клавиши **W**. Защитники в таком случае не успевают помешать нападающему, а вратарю остается лишь наблюдать, как мяч залетает в ворота.

КОМБИНАЦИЯ



Количество возможных вариантов розыгрышей в чужой штрафной ограничено лишь твоей фантазией. Но один урок грамотного обращения с мячом в близости от ворот мы тебе все же преподадим. Эта комбинация

точно работает на расстановке «4-3-1-2». Не исключено, что она окажется удачной и в другой схеме. Прорываясь к воротам на уровне боковой линии штрафной площадки, сделай передачу в центр на набегающего полузащитника. Затем курсорами задай направление противоположного фланга и нажмай клавишу **R**, чтобы освободить второго форварда, и делай ему передачу клавишей **W**. После этого в одно касание мягко переправляй мяч в ворота.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

ГОТОВИМСЯ К ЭКЗАМЕНУ В ГИБДД

Несмотря на то, что продолжение всенародно любимых уличных гонок не слишком отличается от своего прародителя, кое-какие новые моменты в нем все-таки присутствуют. И, чтобы нашим читателям не пришлось тратить драгоценные часы своего времени на ознакомление с ними, мы решили облегчить задачу данными советами. Кстати, если ты впервые наочных улицах нашего города, эта страничка тоже окажется весьма полезной. Так что прыгай на водительское кресло своего бомбиды, дави газ в пол и держи в памяти то, что мы тебе сейчас постараемся проорать, заглушая рев заряженного мотора.

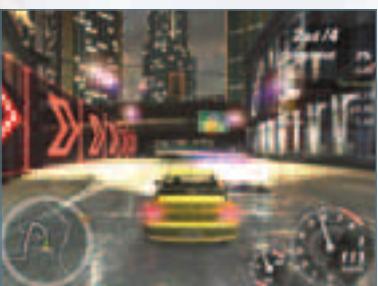
В ПОВОРОТ, КАК НОЖ В МАСЛО



Для тех, кто не умеет правильно войти в поворот, любая гонка по извилистым улочкам нашего города покажется сущей пыткой: организаторы соревнований всегда стараются выбирать маршрут с наибольшим количе-

ством крутых поворотов. Но научиться нормально проходить их не так уж и сложно. Прежде всего, контролируй скорость, сбрасывай ее перед началом поворота, а не тогда, когда покрышки уже вовсю несут машину к обочине. Заезжай в поворот по широкой дуге: если тебе нужно налево, прижмись к правому борту и уже от него крути руль влево, чтобы пройти максимально близко к внутреннему углу поворота. У противников не останется ни единого шанса.

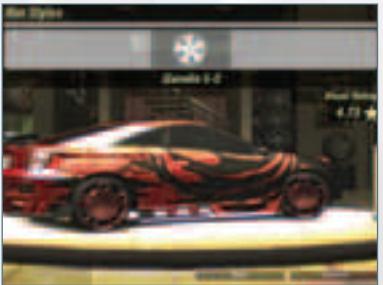
ЗАКИСЬ АЗОТА – ТВОЙ ПРОПУСК В СКОРОСТЬ



Не забывай о такой полезной штуке, как закись азота. Она может быстро прибавить твоей тачке недостающих «лошадей», позволив разогнаться до круглых цифр на спидометре перед тем, как это сделают соперники.

Жаль только, тратится она очень быстро. Не беда, в нашем городе закись доливают прямо на ходу, в обмен на очки стиля. Добываются эти очки довольно просто: знай себе проезжай в трех миллиметрах от обычных машин, да пристраивайся сзади своего противника, уютно сидя в «воздушном мешке». Кроме того, очки выдаются за умелые заносы – но тут надо быть мастером, чтобы не задеть забор или чью-нибудь машину.

ЛЕГКИЕ ДЕНЬГИ И ВОЗМОЖНЫЕ АПГРЕЙДЫ



Развеездая по городу от одного магазина до другого, не забывай о других уличных гонщиках – они могут стать источником легких, а главное, быстрых денег и уникальных апгрейдов. Пристраивайся к такому гонщику и вызывай его на поединок. В случае победы – сто долларов твои. Лучшая, хотя и не очень честная тактика: врезаться со всей дури в зад противнику, тут же вызвать его на поединок и, пока он разворачивает свою тачку, умчаться на все триста метров. Между прочим, время от времени после выигрыша таких «салок», поверженный противник предложит тебе сделать уникальный апгрейд машины. Поверь мне, он будет стоить потраченных на него усилий.

Текст: Иван Закалинский



У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

* Чем больше, тем дешевле!

ВЫБОР



Doom 3



Star Wars Galaxies:
Jump to Lightspeed



Sims 2



Silent Hill 4: The Room



Half-Life 2



Vampire: The
Masquerade - Bloodlines

\$69,99

\$59,99

\$22,99

\$59,99

\$23,99

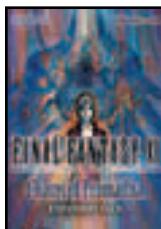
\$79,99



World of Warcraft



World of Warcraft
60 Day Pre-Paid Card



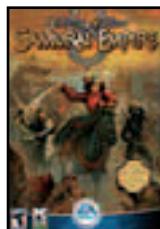
Final Fantasy XI: Chains
of Promathia Expansion



EverQuest II DVD
(US version)



Need for Speed
Underground 2



Ultima Online:
Samurai Empire

Играй
просто!

GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574
www.gamepost.ru



СТАРОЕ & ДОБРОЕ



В комедии «Американский пирог», которая, без сомнения, со временем будет признана классической жанра, есть полюбившаяся мне фраза. Посвящена она маме Стифлера и звучит примерно так: «Женщина, как хорошее вино, с годами становится только лучше».

После такого зачина хочется продолжить: «так же и с компьютерными играми». Увы, Платон мне друг, но истина дороже. Годы не красят компьютерные игры. То, что пять лет назад считалось последним пиком технологий, безнадежно устарело, а оригинальные находки в плане геймплея давно превзойдены. В игровой индустрии каждый год можно считать за десять. Потому и играм, увидевшим свет сравнительно недавно, скажем, в конце 1990-х годов, прямая дорога в раздел «Петро». Too young to die, too old to play...

В течение последних нескольких месяцев на нашем форуме мы пытались допытаться у вас, многоуважаемые читатели, какие игры вы хотели бы видеть в рубрике «Петро». Ответы поступали самые разные, зачастую непредсказуемые. Кто бы мог подумать, что кому-то интересна история Digger – ан нет, находятся фанаты. Мы постараемся выполнить все пожелания, прозвучавшие на форуме. Будет вам и Little Big Adventure, и Full Throttle и Diablo с Leisure Suit Larry. Однако этот выпуск «Петро» мы посвящаем вашему фавориту – ролевой сенсации Fallout.

Иван Гусев,
ведущий рубрики



■ Война изменила Землю до неузнаваемости.



■ ЖАНР ИГРЫ

RPG

■ ИЗДАТЕЛЬ

Interplay

■ РАЗРАБОТЧИК

Interplay

■ ОБЪЕМ

1 CD

■ ДАТА ВЫХОДА:

1997 год

FALLOUT

ВСЕ В УБЕЖИЩЕ!

Писать сейчас о *Fallout* также сложно, как если бы современника Пушкина попросили поразмыслить в ностальгических тонах над феноменом «Евгения Онегина». Без всякого сомнения, *Fallout* – это современная классика. Даже спустя семь лет после того, как первый *Fallout* увидел свет, игра остается необычайно популярной. В нее по-прежнему играют, играют с азартом и увлечением, какого не способны добиться от игроков большинство нынешних RPG. Никому и дела нет до того, что *Fallout* идет в разрешении 640x480 и поддерживает лишь 256 цветов. Технические детали вторичны по сравнению с гениальным геймплеем.

ГЛУПЫЕ ЛЮДИ

Сложно даже решить, с каких слов начать этот обзор. War... War never changes... Нет, так уже писали сотню раз. А может рассказать историю с самого начала? «В 2051 году

США ввела в Мексику свои войска, утверждая, что та является источником политической нестабильности и вредит окружающей среде Америки... Слишком скучно. Впрочем, нужны ли лишние слова, когда речь заходит о *Fallout*? Если ты смотрел «Безумного Макса» или какой-нибудь другой фильм, посвященный жизни людей после Третьей мировой войны, то сюжетная подоплека *Fallout* тебе известна.

Interplay создала постапокалиптический мир, где смешались Америка 50-х годов и компьютеры, люди и мутанты, юмор и философия. Для того, чтобы разрушить цивилизацию, не потребовалось никаких природных катаклизмов или нашествия злобных инопланетян. Глупые люди погубили себя сами. Ядерная война загнала человека глубоко под землю, в бетонные убежища, за стальные двери толщиной в

ЗНАТЬ И УМЕТЬ

Помимо характеристик, в *Fallout* чрезвычайно важны умения. Умения здорово помогают персонажу, если он развивает их с учетом выбранных характеристик. Уровень владения умением может достигать 300%. Для того, чтобы мастерски овладеть любым умением, например, взламывать замки или находить ловушки, достаточно прокачать его до 90–100%. Грамотнее всего развивать оружейные умения. «Харизма», конечно, помогает выходить сухим из любой ситуации, но куда приятнее самому валить врагов из Gauss Rifle.



■ Этим роликом *Fallout* оповещал о завершении основного квеста. Но игра не заканчивалась!





ОРКАМ ВХОД В...



Компания **Interplay** издала **Fallout** 30 сентября 1997 года. Игра считалась неофициальным сиквелом к популярнейшей **Wasteland** 1987 года рождения, однако особых надежд на нее никто не возлагал. Казалось, **Fallout** выделял среди прочих «ролевых» только постапокалиптический мир вместо фэнтези. Аппетит пришел во время еды... то есть игры.

несколько метров. Всего на территории бывших США компанией Vault Tech было построено 122 убежища. Семья главного героя **Fallout**, как и он сам, обитает в Убежище №13. Что происходит на Земле, им неведомо. Возможно, так бы все и осталось, если бы однажды не пришла беда – сломался фильтр для очистки воды. Такой, казалось бы, пустяк поставил под угрозы жизни всех обитателей Убежища №13. Главного героя игры **Обитателя Убежища** (Vault Dweller) взяли под белы рученки и отправили на поиски нового фильтра на поверхность, туда, откуда еще никто не возвращался. В мир, полный маленьких групп выживших, жестоких банд, мутантов и странных существ, о которых в былые времена никто и не слышал.

CALIFORNIA DREAMING

Южная Калифорния будущего совсем не похожа на Эдем, она опустошена войной и радиацией. Пустыни и горы, горы и пустыни. На родео те-

перь обезжают двухголовых коров, а самый модный аксессуар костюма джентльмена – ручной пулемет.

В **Fallout** отмеченный сюжет, в меру запутанный, в меру неожиданный и не в меру интересный. Очень скоро после начала игры ты поймешь, что поиски фильтра для очистки воды – не самое важное. Организация мутантов намерена превратить все человечество в себе подобных, и только ты способен помешать осуществиться дьявольскому плану Мастера.

Оставим пересказ для негодяев, сорящих спойлерами, а потому вечно ходящих битыми. Сюжет сам по себе не способен сделать игру культовой. Геймплей **Fallout** кажется почти совершенным даже сейчас. И фанат RPG, и закоренелый квестовик, и даже поклонник стратегий найдет для этой игры немало

теплых слов. **Fallout** рад каждому. Он дает игроку невероятную свободу. Шутка ли – игру можно пройти, практически не прибегая к насилию. Именно поэтому она и любима фэнами самых разных жанров.

МИЛАЯ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКАЯ ЖИЗНЬ

Несмотря на реал-таймовость **Fallout**, бои ведутся в пошаговом режиме. Это добавляет им остроты и предоставляет большие тактические возможности. Хочешь – рви врагов на куски практически голыми руками, хочешь – вооружайся получше и решай проблемы с помощью колюще-режущего или стрелкового оружия. Врагов, на которых все это можно испытать, предостаточно: скорпионы, собаки, рейдеры, мутанты, роботы... В твоем распоряжении даже

Interplay создала постапокалиптический мир, где смешались Америка 50-х годов и компьютеры, люди и мутанты, юмор и философия



■ Таких персонажей в **Fallout** называли «говорящими головами».



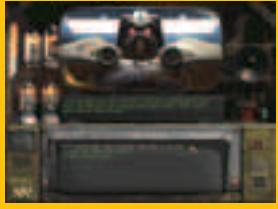
■ В оригинальной игре вертиберды не летают. А вот в модах – да.



■ Пошаговые бои заводят почисе реал-таймовых.

S.P.E.C.I.A.L FOR YOU

Основой геймплея *Fallout* стала система S.P.E.C.I.A.L – сокращение названий основных характеристик героя в игре. Их семь: *Strength* (Сила), *Perception* (Восприятие), *Endurance* (Выносливость), *Charisma* (Харизма), *Intelligence* (Интеллект), *Agility* (Ловкость) и *Luck* (Удача). Не стоит пытаться преуспеть во всем, иначе герой получится заурядным. Лучше прокачать пару характеристик. «Силы» в семь очков хватит для использования любых видов оружия. А игроку с высокой «Харизмой» в магазинах делают скидки.



плазма с лазером, не говоря уж о шестиствольных пулеметах. Можно пройти всю игру, пользуясь одним молотом – при высоком уровне навыка «Холодное оружие» он сильнее огнемета. И все-таки славу *Fallout* снискдал благодаря непередаваемой атмосфере. Игра потрясает своей глубиной, суро-вой философией и отменным, пусть и черным юмором. В *Fallout* ты живешь. По любой заброшенной военной базе хочется бродить часами, проверяя поломанные армейские компьютеры, сражаясь с роботами-охранниками, подбирая полезное ба-рахло. *Fallout* никак не мешает тебе просто наслаждаться геймплеем, не подготавливая бессмысленными квестами. Он не наказывает тебя за жестокость, ему плевать, ведешь ли ты себя, как панька, или же, напротив, во-

рушешь все, что плохо лежит, и убиваешь любого, сказавшего что-то поперек. Поступай, как знаешь. Ты сам себе хозяин. Победив *Fallout* в первый раз, хочется тут же создать другой персонаж с другими характеристиками и пройти игру заново, наслаждаясь новыми ощущениями от нелинейного сюжета.

ХОТИТЕ ДОБАВКИ?

Спустя год после релиза *Fallout* вышел сиквел. Он ни в чем не уступал оригиналу, а кое-где даже превосходил его. Действие *Fallout 2* проходит спустя 80 лет после победы над Мастером. Главный герой – потомок того самого Vault Dweller. Приключения продолжаются. А вот мне пора остановиться. О серии *Fallout* можно рассказывать бесконечно и все равно ничего не сказать. Да и стоит ли пытаться? К счастью, *Fallout*

по-прежнему лежит на полках почти всех магазинов, продающих компьютерные игры – «покупай и катайся». После анонса *Fallout 3* (пока

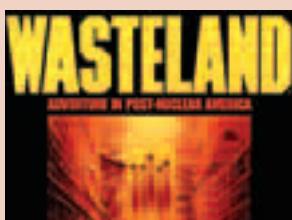


дата релиза – when it's done) заново пройти первые две части – нелишняя и приятная потребность. **Bethesda Softworks** – не новички в бизнесе, а ее серия *The Elder Scrolls* показала, что ребята способны в жанре RPG. Плохая игра у них вряд ли получится. А значит, *Fallout* жил, *Fallout* жив, *Fallout* будет жить!

На rodeo теперь обезжают двухголовых коров, а самый модный аксессуар костюма джентльмена – ручной пулемет



■ Мир *Fallout* живет сам по себе и ты в нем только гость.

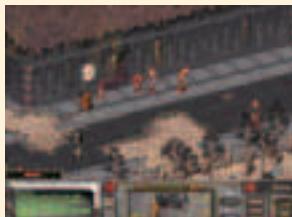
**WASTELAND**

Жанр игры: RPG/Adventure
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Interplay
Объем: 651 Kb
Дата выхода: 1987 год

Цивилизация в очередной раз полетела в тартарары. После ядерного апокалипсиса остатки армейских подразделений вместе с гражданскими слизняками пытаются наладить жизнь в

калифорнийской пустыне. Однако, даже когда все плохо, может стать еще хуже. Задача подразделения, в которое входит и главный герой, – обнаружить врага и уничтожить его.

Нет, не зря *Fallout* считался неофициальным сиквелом к *Wasteland*. Персонаж здесь так же зависит от характеристик – силы, интеллекта, удачи, скорости, проворства, ловкости и харизмы. Команда в *Wasteland* могла состоять из семи персонажей, причем тактика в бою играла важнейшую роль. Кстати, большинство разработчиков *Wasteland* приложили руку и к *Fallout*.

**FALLOUT 2**

Жанр игры: RPG
Издатель: Interplay
Разработчик: Interplay
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1998 год

Мир *Fallout 2* в полтора раза больше, в нем больше свободы и квестов, а сюжет превосходит сюжет оригинальной игры. Квестов в достатке, но не стоит браться за каждый. Зада-

ния взаимосвязаны. Выполнив, казалось бы, пустяковое поручение шерифа, легко обзавестись врагами в преступном мире, а это чревато ненужными проблемами.

Очень порадовала система управления другими персонажами, которые путешествуют по Калифорнии вместе с Избранным. За тебя играют даже бывшие противники, в том числе заживо гниющие гули, мутанты и даже Deathclaws с 30-сантиметровыми зубами. В игре открылся доступ к инвентарю спутников, а при помощи опции Combat Control они становятся управляемы в бою.

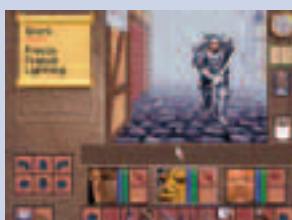
**FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL**

Жанр игры: Turn-Based Strategy
Издатель: 14 Degrees
Разработчик: Micro Forte
Объем: 1 CD
Дата выхода: 2001 год

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel – крепкая тактическая стратегия. Разработчики искали вдохновение в *Fallout* и *Jagged Alliance*, однако

Brotherhood of Steel не дотягивает до их уровня. В *Fallout Tactics* играли все фаны оригинального *Fallout*. Довольными остались весьма немногие. Главная претензия звучала так: это не настоящий мир. Место тотальной свободы заняли миссии. Боевка не изменилась, однако даже «эпические» сражения с тремя скорпионами из *Fallout* казались интереснее.

И все же *Brotherhood of Steel* не плоха. Сюжет посвящен Братству Стали, самой сильной в технологическом плане группе из первых двух частей *Fallout*. Меньше слов и больше схваток – вот девиз игры.

**LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS**

Жанр игры: RPG
Издатель: Virgin Interactive
Разработчик: Westwood Studios
Объем: 20.54 Mb
Дата выхода: 1992 год

По сей день *Lands of Lore* считается одной из самых нетривиальных ролевых игр в истории. Сюжетная завязка незатейлива: злая колдунья отравила короля

Ричарда, спрятала его тело в хрустальный гроб, а ключи раздала своим слугам. Теперь она пытается захватить королевство. Партии из трех персонажей предстоит отыскать противоядие и наказать колдунью, избегая пацифистских настроений. Вид от первого лица, бои в реал-тайме... Что еще? А еще прекрасная для 1992 года графика, реалистичные движения, интересные битвы, магия и грамотное развитие способностей персонажа. Квестов много, и они приятно удивляют своим разнообразием. *Fallout*, как ни странно это звучит, является духовным наследником этой игры.

**THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL**

Жанр игры: RPG
Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик: Bethesda Softworks
Объем: 1 CD
Дата выхода: 1996 год

The Elder Scrolls II: Daggerfall – вторая часть знаменитого ролевого фэнтези-сериала, на порядок превосходящая первую.

Bethesda Softworks соз-

дала бескрайний мир, в котором можно жить месяцами. В *Daggerfall* около двадцати огромных областей, тысяча городов и столько же подземелий. Даже многочисленные баги не способны испортить впечатление от геймплея. Радует все: и трехмерная графика, и огромное количество квестов (куда более высокого уровня, чем просто «Забей того монстра»). За главный квест стоит приниматься, достигнув лишь десятого уровня и выше. Не подкачала и третья часть *The Elder Scrolls: Morrowind*, так что будущее *Fallout* – в надежных руках.

**PLANESCAPE: TORMENT**

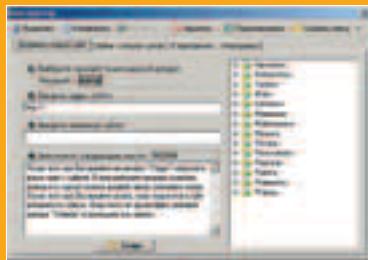
Жанр игры: RPG
Издатель: Interplay
Разработчик: Black Isle Studios
Объем: 2 CD
Дата выхода: 1999 год

Эта великолепная ролевая игра на фирменном интерплейском движке *Infinity* многими сравнивается с серией *Fallout*, не уступая ей ни по качеству, ни по своей глубине. Собственно

говоря, это даже не столько игра, сколько интерактивный роман. Чтобы узнать всю правду о безымянном герое (Nameless One) приходится очень много читать. Большинство конфликтов здесь можно разрушить путем грамотного ведения разговора. Руки никто не выворачивает и, при желании, можно «мочить» всех, как в *Diablo*. Увы, при такой игре ты рискуешь упустить множество интереснейших квестов, так и не разобраться в истории персонажа и ничего не понять в finale. В *Planescape: Torment* надо играть медленно, но вдумчиво.

X-Oms II

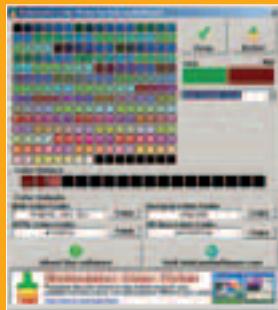
Эта программа предназначена для тебя процесса поиска информации в интернете как никогда ранее простым и быстрым. После запуска (кстати, программа даже не требует инсталляции) в трее появляется ее иконка, и по паре щелчков мыши на ней либо после комбинации горячих клавиш она автоматически отправляется на заранее выбранный поисковик искать текст, извлеченный из буфера – как видишь, проще действительно не бывает. Все результаты поиска открываются в выбранном по умолчанию браузере. Список поисковиков можно отредактировать, добавив туда свои любимые поисковые машины или взяв их из встроенного каталога, периодически обновляемого в новых версиях программы. Кстати, поисковики можно менять и «на лету», причем программа запоминает пять наиболее часто использовавшихся и перемещает их наверх списка. В двух словах – очень удобно.



Webmaster Color Picker 2.0

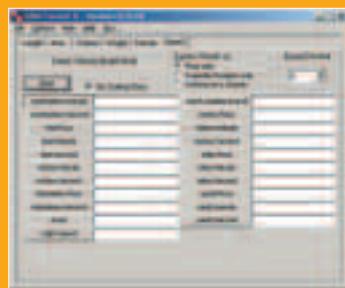
Еще одна интересная программка из категории «в помощь вебмастру». С чего начинается подбор цветов при создании домашней страницы? Одни подбирают цвета вручную прямо в коде страницы, другие используют встроенный механизм подбора цветов навороченного HTML-редактора, а третьи – механизм выбора цветов **Adobe Photoshop**; но разве это удобно?

А вот использовать для этого программу **Webmaster Color Picker** – удобно вполне. Ее палитра очень напоминает классическую «фотошопную», но «заточена» специально под нужды веб-мастеров – генерирует готовый цветовой код для использования на странице. Можно начать с так называемой «безопасной таблицы цветов», которые гарантированно будут отображаться в любом браузере, или создать свою любимую палитру. А в качестве «бонуса» в программу встроен простенький браузер, работающий на «движке» **Internet Explorer**.



32bit Convert It

Тебя никогда не интересовало, сколько по-нашему будет девять ярдов? А семь футов? Ну, ежели ты столь подкован в мерах длины, попробуй перевести унции в фунты, грани в караты или сопоставить тонны метрические, американские и английские. Непростая задачка? Да она просто невыполнима! Значит, пришла пора заводить себе помощника в лице программы **32bit Convert It**, которая умеет осуществлять только одно действие, зато делает это на пять баллов – переводит практически любые меры из одной системы в другую. Длина, площадь, объем, вес, плотность, скорость – в программе имеются разделы для всех самых необходимых измерений. Перевести морские мили в футы, акры в квадратные километры и даже узлы в числа Маха – все это ей подвластно. И даже если у тебя есть редкая книга «Справочник мер и величин», теперь она может пылиться на полке за ненадобностью.



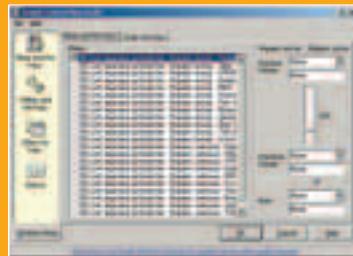
ClockNote 1.10

Я постоянно напоминаю себе о чем-то, пишу сам себе листочки-напоминалки, но все равно без толку – самые важные вещи почему-то вылетают из головы, листочки теряются, а номера телефонов знакомых девчонок бесследно пропадают. А почему бы не завести ежедневник прямо на компьютере? Ну, скажем, такой, как **ClockNote**. По крайней мере, с ним ты будешь вовремя получать напоминания обо всех важных датах, о необходимых делах, сможешь быстро прикинуть по календарю, сколько осталось дней до каникул и так далее. Для особо забывчивых: туда же можно сбросить логины и пароли вместе со ссылками, где их вводят (хотя я бы не стал уж настолько доверять обычной программе). Также **ClockNote** напичкан массой любопытной информации, типа списка всех президентов США. Попробуй, может, в будущем это сделает тебя необыкновенно собранным и ответственным.



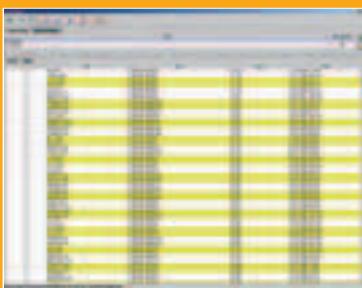
Sound Control Plus 2.05

Ты никогда не задумывался, почему у такой красивой и богатой функциями **Windows** столь бедный и невзрачный аудиомикшер? Насколько я помню, его внешний вид не менялся на протяжении многих лет. На него и смотреть-то неинтересно, а уж по функциональности его обгонит даже простейшая программа-напоминалка, выпрыгивающая из трея. Хотя, возможно, это было сделано специально, дабы дать простор сторонним разработчикам. На одну из таких разработок ты как раз сейчас и можешь посмотреть – это удобный и в меру навороченный микшер **Sound Control Plus 2.05**, отлично замещающий своего «штатного коллегу». Помимо большего количества регулируемых параметров и возможности более тонкой их настройки только здесь ты наконец-то получишь возможность настроить «горячие клавиши» на управление громкостью (и «мьюингом») любого аудиоустройства твоего компьютера.



Uncloner

Наверняка тебе случалось находить на своем винчестере одну и ту же программу в нескольких месяцах, например, скачав ее из Интернета и одновременно обнаружив в своем личном файловом архиве? Навести порядок поможет программа **Uncloner**, умеющая искать и уничтожать одинаковые файлы на компьютере. Она имеет одну очень ценную особенность – программа написана на языке **Java**, а значит, будет работать в любой операционной системе, в которой был инсталлирован современный интернет-браузер. Программа имеет неприхотливый интерфейс, а имена и расширения обрабатываемых файлов при поиске не имеют значения – **Uncloner** сразу анализирует содержимое файла. Да, кстати, в ее работе есть одна тонкость – по причине того, что в своей работе она не использует системные механизмы Windows, при удалении файлы удаляются не в «корзину», а навсегда, так что будь внимателен.



Arcade Lines 1.22

Новый взгляд на классическую «офисную» игру «перестроичного периода». В конце 90-х эта незатейливая в общем-то аркада собирала за экранами начинавших появляться в то время в офисах «IBM PC – совместимых» компьютеров весь персонал фирм, зачастую во главе с генеральными директорами, которые сообща советовали играющему (обычно это была секретарша), куда надо ставить последний шарик. *Arcade Lines*

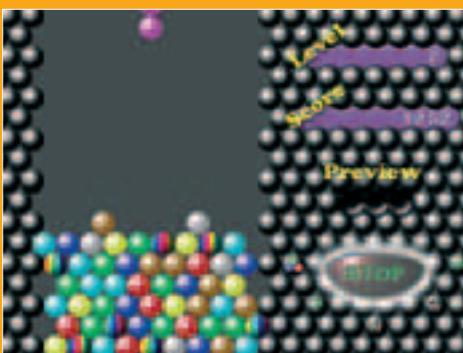
являют собой упрощенный и во многом вольный римейк старого хита, но магия цветных шариков по-прежнему на своем месте. Также по-прежнему прости осталась ее правила – исчезают пять шариков в ряд, по горизонтали, вертикали или диагонали. Ведь мы с тобой знаем, что ценность игры не определяется ее сложностью, а самое главное в ней – та самая неуловимая «играбельность», которой здесь хоть отбавляй.



Ballris

Эта занимательная смесь одного из «инвариантов» *Tetris* (к сожалению, не помню точного названия этого оригинального ответвления от «основной игровой линии») и *Color Lines* способна надолго оторвать тебя от повседневных забот. Поначалу игра кажется очень простой и незатейливой, но совсем скоро интерес к ней начинает возрастать пропорционально все более увеличивающейся скорости. Шарики, как ты пони-

маешь, при падении на пирамиду начинают скатываться – где именно они остановятся, определить нетрудно. Но фокус-то кроется в том, что выстраивающиеся цветные линии начнут исчезать только после полного скатывания очередной порции шариков, да и то если ты правильно угадал с цветами. А ведь можно еще поковыряться в настройках и сделать игру еще интереснее, заставив себя разбирать завалы шаров...



Bugatron 1.51d

Ура! В наши руки наконец-то попал идеологический наследник космических скролл-шутеров *Xenon* и *Xenon 2*! О, как же долго я ждал этой встречи! У меня на шкафу все это время лежала (кто сказал «пылилась»? Не «пылилась», а «находилась на долговременной консервации», вот так!) клавиатура с особо прочным «пробелом» и укороченным ходом клавиш. Ведь не секрет, что в те далекие времена самым верным призна-

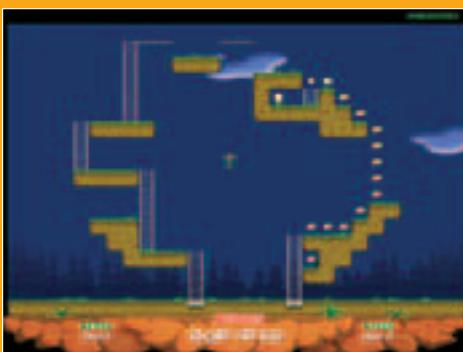
ком чемпиона по игре в *Xenon* являлась клавиатура с отломанным пробелом. Как видишь, я давно рассчитывал на встречу с далеким потомком этой замечательной игры, и не зря. Конечно, для хардкорных фанатов *Xenon* здесь все кажется слишком легким – нет туннелей, крепостей, боссов уровней, апгрейда оружия, наконец... но не будем требовать от одной игры невозможного. Ну, понеслись спасать Галактику?



Gold Sprinter v1.5

Каким был бы классический *Lode Runner* сейчас, вздумай его разработчики выпустить современный римейк? Ответ находится прямо перед тобой – да, он был бы именно таким, каким сейчас является *Gold Sprinter*. Это бесподобный римейк одной из самых старых и заслуженных аркадных игр, выполненный на самом современном уровне 2D-графики и с точнейшим (да-да, практически буква в букву!) следованием оригинальному сце-

нию. После первых же нескольких минут игры появляется ощущение, будто на календаре снова одна тысяча девятьсот девяносто... нет, пожалуй, даже восемьдесят-какой-то год... Такого мы еще не видели! Да, хороший подарок приготовила для нас компания *Alawar Games*. У тебя есть редкий шанс почувствовать всю первозданную прелесть этой игры, созданной в незапамятные времена великих аркадных шедевров!



Mah Jong Medley

Рискну надоесть тебе с *Mah Jong*'ом еще раз, но от этих игр я лично просто душой отдыхаю. Это же надо, сотворить такое чудо играбельности – в этой игре все одновременно настолько просто и так интересно, что к ней хочется возвращаться снова и снова. Ведь вроде бы и римейков было столь несметное количество, что уже непонятно, какой «потомок» может претендовать на большую аутентичность; и правила в каждом из

них по сто раз пересматривали – ан нет! Всегда и везде, в любом наборе *Mah Jong* правил хорошего тона создателей будет присутствие «того самого» неимоверно притягательного варианта игры с «большой пирамидкой», черт знает сколько лет назад родившейся в тысячах километров к востоку отсюда (или к западу – ведь все зависит только от нашей точки зрения). И это впечатляет!



С ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО НА СИСТЕМНЫЙ



Текст: Михаил Шахов

Как сделать так, чтобы тебя считали экспертом в компьютерах? Очень просто: два-три раза помогаешь запутавшемуся близкому человеку объясняться с машиной, и готово – ярлык «хакера» ужеочно к тебе прилип. «Компьютер понимает только тебя!» – жалуется мама. «Ты уж давай с ним сам, у вас общий язык лучше» – ворчит отец. Девушки разнообразной степени близости просто считают, что компьютер тебя боится и потому слушается с первого раза.

Но все это – кажущееся. На самом деле найти общий язык с собственной машиной и сделать так, чтобы она понимала тебя «с полуслова», может каждый. С помощью определенного комплекта привычных и удобных программок «вразумлять» электронного друга совсем несложно.

Некоторые из инструментов, выпущен-

Бывают такие программы, которые будто служат в полку системного ПО переводчиками с человеческого языка на компьютерный. Они заставляют железный ящик с кучей быстро бегающих электронов внутри понимать, чего его хозяин хочет добиться, чертыхаясь и нажимая разнообразные клавиши. Такие программы могут заметно облегчить жизнь и работу пользователя персонального компьютера, да и великие программисты и прочие профессионалы IT-индустрии не чащаются их помощи.

ные под девизом *“Connecting people. With computers”*, мы вспомним и обсудим прямо сейчас.

PUNTO SWITCHER

| ТИП ПРОГРАММЫ |
|---|
| переключатель языка ввода |
| ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ |
| Punto.Ru Team |
| УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ |
| Freeware |
| АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ |
| http://punto.ru/switcher/ |

Punto Switcher – это крайне полезная утилита, предназначенная для автоматического переключения раскладки клавиатуры при наборе текстов. В чем суть работы такой программы? Иногда пользователь во время печати забывает переключить раскладку с русской на английскую и получает, например, текст вроде «Цштвщцы» вместо *Windows* – или, наоборот, не переключив раскладку клавиатуры с английской на русскую, пишет *Hjccbz* вместо «Россия». Программа позволяет избежать таких ошибок или оперативно, не повторяя набора, исправить неправильно набранное слово и предложение.

Если ты пользуешься *Punto Switcher*, о стандартном переключателе клавиатуры из комплекта поставки *Windows* можно просто забыть. Например, на компьютере автора этих строк его вообще никогда нет на экране. *Punto* переключает языки автоматически, а когда не справляется с этим – позволяет воспользоваться стандартными клавишами переключения раскладок.

Punto Switcher – многофункциональная программа. Помимо своих основных задач она, например, умеет вести «дневник пользователя» – он называется *Punto Diary* (на рисунке).

Dневник помогает сохранить и упорядочить весь текст, который пользователь набирает на клавиатуре компьютера. В нем есть возможность поиска по всему тексту, который человек набирал в течение недели, месяца, года. Журналист из этого может сделать кучу статей, а писатель – книгу. Можно даже, листая дневник, вспомнить, что ты писал бывшей девушке прошлой весной.

Punto Diary может быть полезен для цитирования забытого разговора в будущем, восстановления текста после сбоя программы редактирования или необратимого изменения документа, и так далее.

Давай перечислим оставшиеся возможности *Punto Switcher* и покончим с этим вопросом. Программа, сверх уже перечисленного, умеет и кое-что еще. Например:

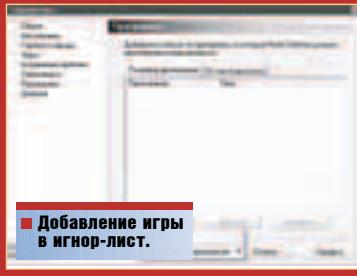
- Озвучивать клавиатуру («печатная машинка», звуки при конвертировании текста из ошибочно набранной раскладки, особые сигналы, когда программа считает, что пользователь допустил опечатку);
- Производить автозамену. Можно создавать специальные сокращения, которые будут автоматически разворачиваться при вводе. Например, ты пишешь сочетание букв «СНП», а эти три буквы заменяются в тексте фразой «С наилучшими пожеланиями». Можно для сокращения трудозатрат поставить в автозамену название своей фирмы: скажем, «ИДП» – «Издательский дом Питер, московская объединенная редакция». Экономия!

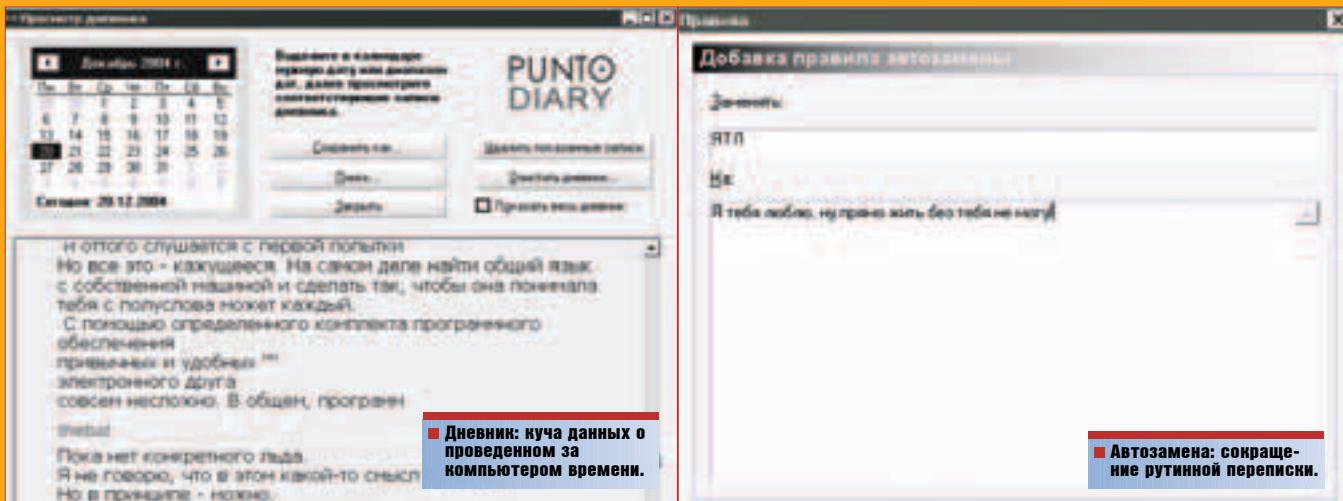
КОНКРЕТНЫЕ ГЕЙМЕРСКИЕ НУЖДЫ

Но нужно обратить внимание на то, что переключение языков ввода работает автоматически и в игрушках.

Если, например, в шутере у тебя установлено управление вида ASDW, это способно создать реальные проблемы – некоторые игры на русские клавиши попросту не реагируют. Более того, кое-какие старые игрушки (навскидку могу вспомнить прикольную экономическую стратегию *Theme Hospital*) попросту вынут, когда *Punto* пытается «перенабрать» в ней то, что ошибочно считает неправильно набранным словом.

Путей решения проблемы – два. Можно либо отключать программу каждый раз перед запуском не подружившейся с ней игры, либо научить *Punto Switcher* игнорировать нажатия клавиш в определенных приложениях. Щелкни правой кнопкой на значке *Punto* в области уведомлений, выбери «Параметры» и найди закладку «Программы». Дальше – по обстоятельствам: впиши путь к программе вручную или найди ее в списке запущенных.





■ Дневник: куча данных о проведенном за компьютером времени.

■ Автозамена: сокращение рутинной переписки.

- Делать конвертирование выделенного текста по **SHIFT**+**F2**. Если тебе, скажем, пришел от кого-то по ICQ текст, набранный в ошибочной раскладке, ты можешь скопировать его в буфер обмена, вставить в любое поле редактирования (хоть в поле отправки той же аськи), выделить и нажать **SHIFT**+**F2** – текст будет немедленно приведен в приличный вид;
- Исправлять последствия случайного нажатия **ESC**. Эта функция тоже крайне полезна. К ней же относится и умение программы исправлять первые две прописные буквы в слове (они появляются при быстром наборе текста, когда ты не успеваешь отпустить **SHIFT**): *РОссия – Россия*.

В общем, Punto Switcher – программа очень и очень полезная. У нее есть всего один недостаток: к ней привыкаешь настолько, что без нее работать становится довольно трудно. К счастью, «весит» программа немного – так что ее всегда можно скачать с сайта www.punto.ru.

ON HAND

ТИП ПРОГРАММЫ

утилита создания горячих клавиш

ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ

Extensible Software

УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Freeware

АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ

<http://www.extensiblsoft.com/onhand/>

On Hand – это утилита, предназначенная для наиболее полного использования в Windows так называемых «горячих кла-

виш». Она позволяет сократить время выполнения часто используемых действий – таких, как запуск приложения, открытие документа, сворачивание окна активной программы или передачи ему клавиатурных команд.

Возможности программы могут быть значительно расширены пользователем за счет использования языка скриптов для автоматического выполнения сложных действий.

Программа обладает очень приятным интерфейсом настройки (на рисунке), а вот рабочего окна у нее нет вовсе – она просто прячется в значок области уведомлений и работает, никак не беспокоя пользователя. Впрочем, даже значок можно при желании выключить, чтобы не маячил.

Программа может задавать комбинации не только с применением клавиш-модификаторов **CTRL**, **ALT**, **SHIFT**, но и с мало задействованной в системе клавишей **START**. Например, запуск рассмотренного в одном из прошлых выпусков **SOFTТЕМЫ** файл-менеджера *Total Commander* у автора привязан к клавиатурному сокращению **START** + **W** (сочетание сохранилось с тех еще времен, когда эта программа называлась *Windows Commander*). OnHand в любой момент может напомнить тебе все назначенные горячие клавиши, достаточно лишь щелкнуть по ее значку. Поддерживается сохранение и загрузка различных списков горячих клавиш, причем списки эти можно загружать как из окна управления OnHand, так и по горячей клавише. Это позволяет использовать

различные списки для работы с разными программами.

Программа позволяет назначать на комбинации клавиш следующие действия:

- запуск приложений (например, апплетов панели управления или часто используемых программ);
- управление текущим (активным) окном в нескольких вариантах: свернуть окно, восстановить или развернуть текущее окно, центрировать окно на экране, переместить окно в определенную позицию, изменить размеры окна, поместить текущее окно поверх всех остальных, наконец, закрыть текущее окно;
- управление звуком Windows: увеличить громкость, уменьшить ее или отключить звук вовсе;
- управление работой Windows: выйти из Windows и выключить компьютер, выйти из Windows и войти под другим именем пользователя, перезагрузить компьютер, переключить компьютер в ждущий режим, переключить компьютер в спящий режим, заблокировать рабочую станцию (последние две возможности доступны только в Windows 2000/XP).

Правильно настроенная, эта программа может значительно ускорить запуск программок, которые неудобно запускать в обычном режиме – Калькулятора, Блокнота (а лучше – приведенной на рисунке программы *Bred-3*, мы говорили о ней в прошлом выпуске «**РС ИГР**»), и так далее.

AUTODIALOGS

ТИП ПРОГРАММЫ

утилита для организации доступа к папкам

ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ

MetaProducts Corporation

УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Shareware, \$19.95

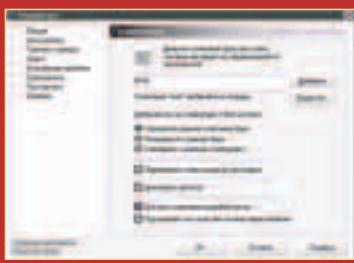
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ

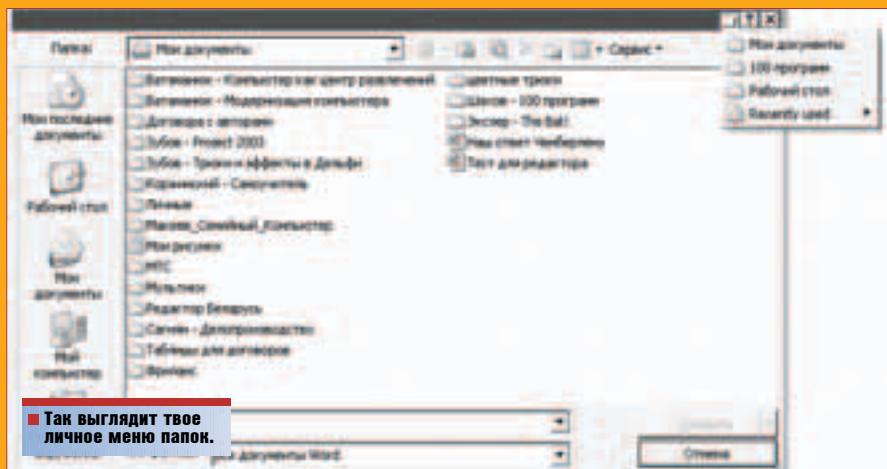
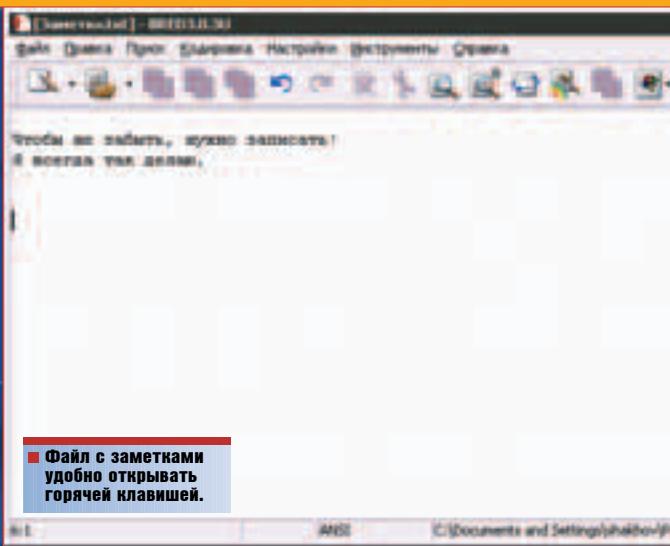
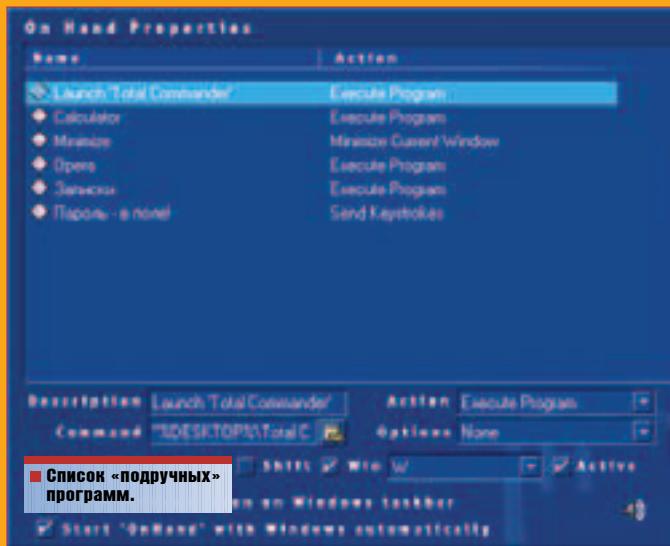
<http://www.metaproducts.com/>

Утилита *AutoDialogs* предназначена для предоставления быстрого доступа к часто используемым папкам в стандартных ди-

ТАК ПИШУТСЯ СЛОВАРИ. ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ

Для того, чтобы определить невозможные сочетания, авторы *Punto Switcher* использовали словарь из нескольких миллионов слов. Но все же любые правила имеют исключения. Если в беседах по ICQ ты любишь использовать что-нибудь вроде междометия «*Ыть!*», добавь любимое словечко в список исключений на вкладке «Грамматика» в настройках утилиты.

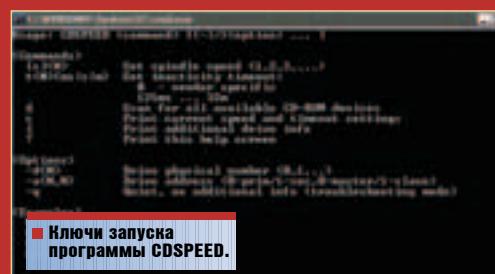




алогах «Открыть» (Open), «Сохранить как» (Save as) и «Найти» (Browse) – включая программы Microsoft Office и диалоги **Windows 2000/XP**. Работает она и в «Проводнике» и других программах. Используя AutoDialogs, ты можешь мгно-

венно переходить в часто используемые папки на диске. Очень рекомендую включить в список папки Games и Solutions – если ты пользуешься солюшнами, конечно. После настройки AutoDialogs тебе не придется делать де-

ИСТОРИЯ ВОПРОСА



Изначально CDSlow работала только под Windows NT, требуя установки дополнительных драйверов под всеми другими операционными системами от Microsoft. Но теперь, начиная с одной из последних версий, программа без проблем работает под Windows 95/98/ME/NT/2000/XP. Если у тебя завалялась старая версия CDSlow,

которая по какой-то причине тебе дорога, или программа при запуске под **Windows 98** просто рапортует об ошибке загадочной фразой «драйвер ASPI не установлен или поврежден», исправить ситуацию можно.

Для этого нужно найти дистрибутив операционной системы и восстановить из его CAB-файлов эти самые драйверы ASPI, поместив их в соответствующие каталоги системы:
`windows\aspi2hlp.sys`
`windows\system\wnaspis32.dll`
`windows\system\winasp1.dll`
`windows\system\iosubsys\apix.vxd`

Ну а если тебе хочется «притормозить» привод компакт-дисков под древней операционной системой MS-DOS, то придется воспользоваться другой программой – CDSPEED. Она, конечно, заставляет вспомнить старые добрые консольные времена, но работает вполне исправно. Ищи программу на диске «РС ИГР», в разделе **SOFTTEMA**.

сятки мышиных щелчков, чтобы добраться до желаемой папки. Ты сможешь просто выбирать интересующую тебя папку в меню, появившемся в заголовке диалога (см. рисунок).

Функциональность AutoDialogs не ограничивается только папками файловой системы. Если ты часто используешь редактор системного реестра *Regedit*, тебе может прийтись по душе возможность AutoDialogs сохранять в своем меню «закладки» на заранее выбранные ключи реестра. Благодаря этим закладкам, ты сможешь быстро находить эти ключи в огромном дереве свойств системного реестра.

ICON PROTECTOR

ТИП ПРОГРАММЫ

утилита сохранения позиции значков

ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ

Антон «ACE» Елизаров

УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Freeware

АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ

<http://a-c-e.narod.ru/iconprot/>

Часто бывает так, что тщательно разложенные – игры к играм, тексты к текстам, папки к папкам – значки Рабочего стола Windows случайно перемешиваются неопытными пользователями. Тогда результаты многодневной работы по поддержанию порядка в компьютере идут на смарку, а вместе с ними теряется и привычная рабочая среда, так необходимая настоящему компьютерному гуру. Но существует способ избежать этой проблемы. Имя решения – *Icon Protector*, небольшая программка, которая запоминает расположение значков программ и документов на Рабочем столе и может восстанавливать его после сбоев, случайных переключений экрана в меньшее разрешение или случайного упорядочивания непоседливыми братишкой. При этом количество значков или их название

не изменяются – работа программы влияет только на их расположение.

Многое об утилите не расскажешь: как и всякая простая и полезная вещь, она очень нетребовательна к ресурсам, а работа ее практически незаметна. После запуска программы в области уведомлений (рядом с часами) появляется ее значок. Главное меню Icon Protector вызывается щелчком правой кнопки мыши на этом значке.

Пункты Load desktop и Save desktop восстанавливают и записывают расположение иконок. При их выборе раскрывается подменю с возможностью выбора одной из пяти схем расположения иконок. При сохранении для каждой схемы можно ввести собственное название.

CD SLOW

| |
|---|
| ТИП ПРОГРАММЫ |
| утилита управления скоростью привода CD-ROM |
| ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ |
| Вадим Дружин |
| УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ |
| Freeware |
| АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ |
| http://cdslow.webhost.ru/ |

Еще одна программа, необходимая на каждом компьютере и довольно известная игровому сообществу. *CDSlow* – утилита для управления скоростью приводов CD-ROM. Основное ее предназначение – ограничение максимальной скорости привода. Это делается для того, чтобы уменьшить его шум, когда не требуется читать данные очень быстро – скажем, при прослушивании с диска музыки в формате MP3, просмотре видеофильмов или в играх. Кстати, уменьшение скорости несколько улучшает читаемость сбояных дисков и предотвращает разрыв некачественных носителей в скоростных приводах.

Интерфейс программы организован в виде значка в области уведомлений – выпадающее из него меню позволяет тебе оперативно менять ограничение скорости. *CDSlow* может автоматически запускаться при старте **Windows** и сразу устанавливать требуемую скорость для CD-приводов. Также в утилите имеется функция программного открытия, закрытия и блокировки лотка привода, встроенная возможность управления автозапуском CD.

Конечно, программы, обеспечивающие «шаманские» приемчики при работе на ПК, очень и очень много. Ты и сам без труда вспомнишь несколько – стоит только задуматься. Но все же те, о которых мы поговорили сегодня, показались мне самыми интересными. Пользуйся на здоровье.

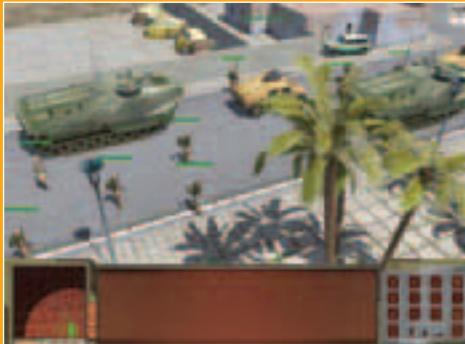
Как обычно, весь упомянутый софт (за исключением **Windows**, конечно, мы читим Уголовный Кодекс!) ты найдешь на приложенном к журналу диске. Удачи!



ДЕМОВЕРСИИ

Этот месяц оказался богатым на демоверсии. Ищите на нашем диске: Hearts of Iron 2 – великолепная стратегическая игра, в которой нам опять предстоит решать судьбы мира, встав во главе любого государства. В ваших силах сделать так, что маленький Тибет покорит всю Азию. Или перейграйте вторую мировую войну, не ограничиваясь взятием Берлина, пройдите победным маршем по всей Европе, окрасив ее в красный цвет. Следующая демка – это The Settlers: Heritage of Kings, четвертая часть из замечательной серии игр про человечков, которые строят, пилият, рубят дрова, пекут хлеб и, конечно же, варят пиво для поддержания духа армии. Впрочем, из серии в серию суть игры меняется, и если раньше главная роль отводилась экономике и развитию, а все сражения происходили в автоматическом режиме, то сейчас в игре появились герои. Игра стала более динамичной и захватывающей – больше не надо уныло наблюдать за тем, как медленно развивается хозяйство, и все ради одного единственного клика мыши.

Оставим стратегии, и перейдем теперь к шутерам. Первым идет The Punisher – игра, снятая по мотивам комиксов и двух экранизаций, позиционируемая как «убийца Макса Пэйна» [ха!]. Нас ублажают видом от третьего лица с кучей драйва и экшена. Will of Steel – демоверсия очередного шутера про бравых американских парней, борющихся с мировым злом, которое могут победить только они.



ЭКСКЛЮЗИВ

Альфа: Антитerror

В этом номере журнал «PC ИГРЫ» совместно с компаниями GFI и Руссобит-М подготовил интересную подборку по одному из наших наиболее амбициозных и многообещающих проектов – «Альфа: Антитerror», первой игре про легендарное российское антитеррористическое подразделение, название которого – «Альфа» – знакомо каждому сознательному гражданину. На нашем диске вы найдете эксклюзивный видеоролик, в котором показаны фрагменты этой замечательной игры, а также нигде не публиковавшиеся ранее игровые скриншоты.



Красная Акула 2

Уважаемые читатели! Вашему вниманию предлагается раздел, посвященный зудободительной вертолетной аркаде «Красная Акула 2» от отечественных разработчиков G5 Software, которые известны нам по великолепной стратегии «Карибский кризис». На диске вы найдете музыку из игры, которая просто не сможет вам не понравиться. Это надо слушать! Также предлагаем вам интересный и динамичный видеоролик – надеемся, что благодаря ему у вас сложится правильное впечатление от игры.



СОФТ

Webmaster Color Picker 2.0

С чего начинается подбор цветов при создании домашней страницы? Начни его с программы Webmaster Color Picker. Ее палитра напоминает «фотошопную», но «изогнута» специально под нужды веб-мастеров. Имеется «таблица безопасных цветов».

32bit Convert It

Тебя никогда не интересовало, сколько по-нашему будет девять ярдов? Если интересовало, значит, пришла пора устанавливать программу 32bit Convert It, которая переводит практически любые величины из одной системы исчисления в другую.

ClockNote 1.10

ClockNote – это ежедневник, установленный на твоем компьютере. С ним ты будешь вовремя получать напоминания обо всех важных датах. Для особо забывчивых туда же можнобросить логины и пароли (хотя мы бы не стали уж настолько доверять обычной программе).

Sound Control Plus 2.05

Это удобный и в меру новородченный микшер, отлично замещающий своего «штатного коллегу». Обладает редкой возможностью настроить «горячие клавиши» на управление громкостью (и «мьюингом») любого аудиоустройства твоего компьютера.

Uncloner

Uncloner поможет навести порядок на винчестере – это программа, умеющая искать одинаковые файлы на компьютере. Имеет неприхотливый интерфейс и не зависит от имен и расширений файлов – программа читает заголовок и анализирует содержимое файла.

ВИДЕО

Brothers in Arms

Вас ждут два видеоролика к замечательной игре «Brothers in Arms» от компании Gearbox Software. Первый – рекламный ролик игры, а второй рассказывает о том, как создатели добились потрясающей реальности и подлинной аутентичности происходящего. Игра еще не вышла, но уже признана «наиболее реалистичной игрой на тему Второй Мировой Войны». Кстати, сюжет игры основан на событиях реальной операции.

Project: Snowblind

«Snowblind» – термин, характеризующий ситуацию, когда у тебя полетела вся электроника в результате воздействия ЭМИ (электромагнитного импульса). Именно так называется новый 3D-экшен, превью которого уже успели снискать лавры во многих игровых журналах. Хороший движок, необычное оружие, интересные режимы игры – вот слагаемые его будущего успеха. Надеемся, до релиза осталось ждать совсем немного.

Star Wars: Republic Commando

Ролик 3D шутера с элементами тактики от первого лица во вселенной «Звездных войн» – «Star Wars: Republic Commando», от компании LucasArts. Думаю, не погрешу против истины, если скажу, что каждому поклоннику киносериала захочется хотя бы одним глазком взглянуть на эту игрушку. Смотрите ролик, в котором запечатлен интереснейший игровой процесс. И да прибудет с вами сила!

The Unseelie

«Некоторые сказки придумывались не для того, чтобы их читали». Это пророческое высказывание в полной мере относится к First Person Horror'у «The Unseelie» от компании KaWoW! Страшно, аж жуть. Если кратко, то смысл игры можно передать словами «сказки страшного леса». Мало главному герою автокатастрофы, он еще в самую рань леса зачем-то полез. Может, головой сильно стукнулся?

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

ВЫГОДА.....

Цена подписки на 20% ниже, чем в розничной продаже!

Доставка за счет издателя

Разыгрываются призы и подарки для подписчиков

Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

ГАРАНТИЯ.....

Вы гарантированно получите все номера журнала

Цена стабильна на весь период заказа,

даже при повышении цены в розничной продаже.

Единая цена по всей России

СЕРВИС.....

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.

Заказ оформляется с любого месяца.

Заказ осуществляется заказной бандеролью

или с курьером

Заказ можно сделать на любое количество месяцев

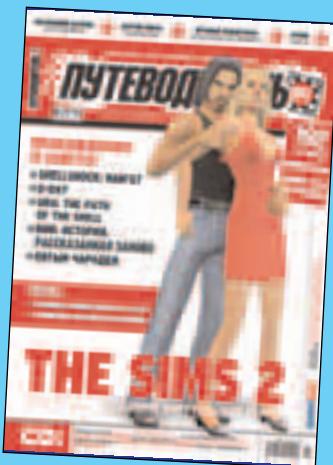
Бесплатный
телефон по России
8-800-200-3-999
по всем вопросам
по подписке

Закажи журнал
в редакции
и сэкономь деньги

Стоймость заказа на
«РС ИГРЫ» + 3 CD или DVD



Стоймость заказа на комплект
«РС ИГРЫ» + «Путеводитель: РС ИГРЫ»



| | |
|-------|------------------------------------|
| 110р | за номер (экономия 30 руб.*) |
| 660р | за 6 месяцев (экономия 180 руб.*) |
| 1188р | за 12 месяцев (экономия 492 руб.*) |

| | |
|-------|--|
| 540р | комплект на 3 месяца (экономия 300 руб.*) |
| 1020р | комплект на 6 месяцев (экономия 600 руб.*) |
| 1920р | комплект на 12 месяцев (экономия 1440 руб.*) |

* экономия от средней розничной цены по Москве

ВСЕ ПИСЬМА ПРОХОДЯТ ТЕРМООБРАБОТКУ. ВЫЖИВАЮТ СИЛЬНЕЙШИЕ

ПИСЬМО НОМЕРА

При транспортировке письма по маршруту «редакция-дом-редакция» часть его была странным образом утеплена. Приводим лишь небольшие выдержки.

Здрасте, многоуважаемая редакция «РС ИГР»! Замученная совестью, я решила написать вам. Давайте представимся: Темная принцесса. Кстати, не подскажите какой-нибудь гуманный способ убийства моей матери, дабы занять должность Повелительницы Тьмы? Привязать к дереву в лесу, ранить ее, чтобы на запах крови прибежали хищники, не прокатит - вокруг замка на тысячу километров никакой растительности нет. Ладно, об этом позже. Пожалуйста, громогласно объясните моим одноклассницам, что, если девушка не играет, а увлекается компьютерными играми - это также нормально, как и волчий вой в полночь...

...А еще я хочу сказать доброй половине геймеров (т.е. мужской половине), что, если девушка с французским маникюром, это не значит, что она не сможет «надуть» вас в Warcraft. Пару таких орков я уже поставила на место, могу повторить...

...Итак, от сердца и от почек, а также печени и селезенки поздравляю вас, наилюбимейшие статьевистцы, с юбилеем, свой любимый журнал - с Днем Рождения!

Своя Эльвира
Ваша Elfon4ka

Для друзей просто Elvis
Для врагов Princess of the darkness

Дело даже не в том, что Эльвира - Представительница Тьмы, игры любят не меньше матерого геймера-мужика. И даже не в том, что она столь ярко отождествляет себя с героями мрачных ужастиков. Это - возрастное, к старости точно пройдет. Просто... Просто она пришла в редакцию, чтобы поздравить журнал с юбилеем, и принесла самый приятный подарок. Эльвира, спасибо тебе за два великолепных торта. Первый **Миша Разумкин** довольно скучал во время сдачи очередного номера «Страны Игр», второй в тот же день унес домой **Дима Голубничий**, где под торжественный аккомпанемент состоялось групповое поедание твоего подарка за рюмочкой чая. Из оставшихся при сдаче номера сил дружно кричим «СПАСИБО!» и высыпаем тебе фото любимой редакции с нашими автографами.

P.S. Мужики, учитесь удивлять...

На письма отвечал Святослав Торик и Даниил Леви



Всем привет! Вот недавно навещали Торика. Его правая нога уже почти зажила, а переломы левой руки, как говорят врачи, срастутся в ближайшие месяцы. Синяков на лице практически не осталось, так что он смело может не носить солнцезащитные очки в разгар зимы. Сотрясение головного мозга, кстати, оказалось несильным, на его способности здраво мыслить не повлияло. И все-таки нам кажется, зря он опоздал с почтой в прошлый раз...

Здравствуй, дорогой журнал! Хотела вот написать - и даже написала - тематическое такое письмо, с легкой критикой, с благодарностью, с вложенными рисунками, как водится. Как вдруг... Купила я, значит, последний номер вашего журнала, сижу, листаю в маршрутке и... Неужели это правда? Неужели **TES4** будет? Я чуть с сиденья не упала, захлопнула журнал и сидела, всю дорогу медитировала: читать после ЭТОГО ничего не могла. Поясняю: у меня по жизни не так уж и много времени, чтобы играть (институт и все такое), а потому во что играть, я выбираю очень ревностно: игры приходят и уходят, сменяя друг друга, и на винчестере остаются лишь ОНИ. Нет, не верблуды и не старые операционки, хотя они, конечно, тоже остаются (операционки в смысле, а не верблуды). Я имею в виду Великие Игры, в которые хочется снова и снова вернуться. И вот одной из таких игр и стал для меня **Morrowind**. Она сейчас еще очень прилично смотрится, я имею в виду тот факт, что я, допустим, уже не могу вернуться в ту же «Дюну» и испытать те же ощущения, что испытывала много лет назад, еще маленькой девочкой играя в эту игру (впрочем, я не далеко еще выросла: мне 17 лет). Огромный мир, потрясающая атмосфера, очаровательные персонажи, головокружительный сюжет - все, куча пикселей теперь. Куда все делось? Странно, правда? Не будем о грустном. А хорошим будешь ты, любимый журнал. Ты ведь будешь сообщать все новости от **Bethesda**? Читатель заинтересован (ну, я, по крайней мере)! Я вот и так ни одного номера не пропустила, а теперь и подавно не пропущу. Это прямо зависимость какая-то получается, нечестно так поступать с читателями, дорогие! Ну, да ладно. Вот говорят все, что мы, архитекторы, странные люди, а я думаю, что у нас с вами много общего: ведь игра - она тоже искусство, ведь верно же?

Лена aka Kim Gordon



Привет, Лена-архитектор. Абсолютно честно заверяю тебя: **The Elder Scrolls 4: Oblivion** будет. Нам так в «Bethesda» сказали, а не верить им повода нет. Так что жди и надейся, надейся и жди. Мы тоже, кстати, всей редакцией надеемся и

ждем. А вот насчет «**Дюны**» ты не права. Это, может, в тебе она не вызывает тех же чувств, что и ранее, а ведь на свете полно поклонников творчества **Фрэнка Герберта**, которые до сих пор в нее играют и вовсе не находят ее «кучкой пикселей». Но не будем о грустном. Ведь мы такие хорошие, такие пригожие, всех подсаживаем на наш журнал и вообще делаем благородное дело - освещаем все, что происходит в мире компьютерных игр. Так что смело зависьте от нас, это вам николько не повредит!

Уважаемая редакция «РС ИГР» и лично все-все-все! С места в карьер:

- Народ, в 10-ом номере я не нашел наклейки **Silent Hill 4: The Room**, зато нашел наклейку **Shellshock Nam'67** из «Путеводителя» с читами. Беспрецедентно!
- Предлагаю убрать из журнала рубрику Soft на DVD. Зачем она нужна? Можно то же самое увидеть на DVD.
- Не пишите в рубрике Editorial бред! Только место тряпите.
- Ваш DVD не тянет на **Windows 98SE**. Раньше (с 4 по 9 номера включительно) просто выводилось сообщение, что не хватает свободных ресурсов, а теперь (#10) там куча сообщений об ошибках, как и в #3 (#1 и #2 у меня нет, судить не могу). Вы перепахали структуру DVD. Где подписи к файлам? Раньше они спокойно ютились в той же папке. Скриншоты тоже не в тему, не в той папке.
- Для наклеек и плакатов подбирайте картинки попутней.
- Вы номере в седьмом чего-то написали о **Need For Speed Underground 2**. Но толком ничего нового я не узнал, кроме того, что будет цельный город, а не просто трассы, а то, что будут новые машины, сам как-то догадывался. В #10 тоже пара строк, что типа в демку играли - и все...

Бакаев Егор



Здравствуй, Егор. Я мог бы долго распространяться по поводу твоего письма, какое оно актуальное, необходимое и важное для всех нас, но, следуя твоему примеру, перейду с места в карьер:

- Не бойся, все в порядке. Мы тестировали нашего робота *Eddy v2.0* на предмет



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

ПОДЗЕМНЫЙ ПОСТЕР

⚠️ Делайте постеры только к тем играм, которые у вас в этом же номере обсуждаются. И когда будет постер с Need For Speed Underground 2?

ОТВЕЧАЕТ

ДМИТРИЙ ГОЛУБНИЧИЙ

В этом номере! Постер - пальчики облизешь :)

ПОЖЕЛАНИЯ

⚠️ Проводника по миру игр
Нет лучше «PC ИГР».
Спасибо вам, что есть вы с нами.
По тропам новым мы с тобой
Идем с железными латами,
И вместе с вами рвемся в бой!

ОТВЕЧАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Скажу без стихов, но по существу. Желаю журналу толстеть, хорошего диска, редакции успехов и, главное, чтобы цена не росла.

ДИЗАЙН ДИСКА

⚠️ Я предлагаю, чтобы сменили, наконец, дизайн на диске. Старый уже порядком поднадоел. Sem4 и остальные редакторы диска - займитесь этим, пожалуйста.

ОТВЕЧАЕТ

ДМИТРИЙ ГОЛУБНИЧИЙ

Над диском работаем. Будет и новая оболочка и новый дизайн. Все пожелания - Сему.

ХОЧУ БЫТЬ ПИСАТЕЛЕМ

⚠️ Если я написал статью об игре, куда мне ее присыпать?

ОТВЕЧАЕТ ЧИРИКОВ СЕМЕН

Присыпай на job@pc-games.ru

ГРАФОМАНУ НА ЗАМЕТКУ

⚠️ Я тут сделал кое-какое творение - типа рассказ про пацана, который очень любил комп, игры, форум Gameland и все такое... Короче, предлагаю рассказать опубликовать в журнале.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКТОР ДИСКА

Могу опубликовать на диске.

его подготовки к первоапрельскому номеру. Судя по многочисленным отзывам, шутка удалась.

2. На самом деле, все рубрики, в которых описывается, какой он круты, этот наш DVD, преследуют одну-единственную цель: чтобы вы покупали журнал с DVD. Кстати, пользуясь случаем, предлагаю «железным» фирмам сделку. Вы нам деньги, а мы напишем, что на вашем приводе наш диск читается с вероятностью в 99%. За подробностями звоните Герокунсту.

3. Договорились. Со следующего номера будем писать бред в рубрике «На ковер!».

4. А в DOS запускать не пробовал? Там, говорят, вообще ошибка на ошибке сидит и ошибкой погоняет. Мы - сторонники технического прогресса, так что извини. Кстати, будешь покупать Windows XP, не бери Service Pack 2, он жутко глючит.

5. Сам ответил на свое предложение. По-путевее и берем - прямиком из «Путеводителя». А ты и вправду подумал, что это была подготовка к первому апреля?

6. Самое забавное, что в **NFS U2** из нового - только «цельный город». Все остальное на революцию как-то не особо тянет.

Здравствуй, уважаемая редакция «**PC ИГР**». Журнал у вас просто классный, но у меня есть несколько пожеланий. Одно из них - чтобы на плакатах было побольше представительниц женского пола. Мне было бы приятнее, если бы у меня висел плакат с *BloodRayne*, а не с *Painkiller*ом в кожаных обтягивающих штанах. Кстати говоря, о Painkiller - я не видел более тупого перевода этого слова на пиратских дисках - «Болеутоляющее», «Убийца боли». Рубрики у вас классные, особенно мне нравится

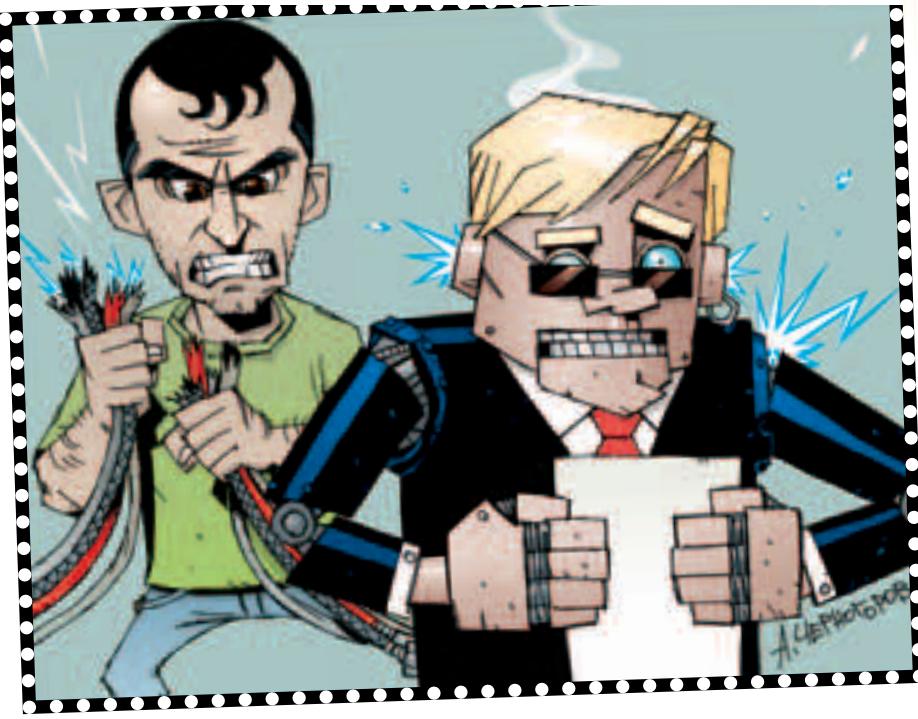
рубрика «Разговор по душам». Почему бы вам самим не стать героями этой рубрики? Мне было бы интересно, как вы добились работы в таком престижном журнале, как «**PC ИГРЫ**». Насчет «Алло, мы ищем таланты»: я хотел бы попробовать себя, но есть одно «но» - я не имею доступа в интернет, это обязательно? Все равно я напишу о себе. Меня зовут Серега, 15 ноября мне исполняется 14 лет. Я разбираюсь в играх, смогу отличить нормальную игру от, извините, «вырезано цензурой». Компьютер у меня уже год. Читаю ваш журнал с 6-го номера. И самое главное, у меня есть желание этим заниматься, я хочу, чтобы моя будущая профессия была связана с играми или компьютером.

Шкулев Сергей

Здорово, Сергей. Знаешь, тебе стоит свое безудержное желание стать журналистом пока что попридержать. И дело не в том, что мы предпочитаем обозревателей со стажем или даже просто постарше (я сам начинал в 15 лет). И вовсе не в том, что только в тексте письма я исправил 27 твоих ошибок (серьезно, два раза пересчитывал). Просто... просто ты нам не подходишь.

Если тебе так нравится возиться с компьютерами, посвяти себя, например, веб-дизайну или программированию.

Здравствуй, Eddy v2.0! Пишу тебе, так как уверен, что с твоими компьютерными возможностями ты, возможно, освободил руки ее и местному кудеснику писем. Чтобы не забывать твой винчестер ненужной информацией, а также увеличить производительность, скажу только одно предложение.



Как-то раз, одним солнечным днем, я удобно устроился вместе со свежим, а точнее, октябрьским номером любимого, уважаемого журнала, мнение которого я очень ценою и стараюсь по мере возможностей его придерживаться, и, внимательно рассмотрев обложку, украденную молодой интеллигентной парой и надписью *The Sims 2* с кристалликом вместо точки над "и" и лозунгом «Теперь банановый!», вставленным, на мой взгляд, немного не в тему, хотя решать это не мне, а вашему замглавреду, которого сейчас, надеюсь, ненадолго заменяет его электронный товарищ, и взгляд мой пепрышком лег на самую забавную рубрику «Почта», в которую люди пишут со всей Матушки России, великой страны, родины «Тетриса», «Блицкрига» и «Периметра», посыпая свои вопросы о наболевшем и сильно наболевшем, о радостях и неудачах, о шутерах и квестах, после чего этот же взгляд, прокользнув по статье о заваливании письмами, сделал вторую остановку на «Письме месяца», в котором некто Горбачев красным по белому писал о том, что очень редко можно увидеть женщину-геймера, щедро раздавал респекты от правого предсердия и не помнил, между прочим, названия любимого издания, которое произвело наклейку *BloodRayne* специально для хранения под рукой, слезно умоляя о плакате с Климовой Снежаной, не знаю, правда, для чего вы решили, что изображение Лилии в низком разрешении и пачка синих чернил, не имевших никакого значения для влюбленного автора, будут очень кстати, хотя это судить опять-таки не мне, простому смертному, живущему от сейва до сейва и воспринимающему форматирование винчестера как Армагеддон, а вашему местному чтецу писем со смешной фамилией Торик, которого, я уверен, ты так успешно заменяешь, будучи универсальным помощником и, расшифровывая мои картины, дабы создатели твои не напрягали глаза, и так посаженные из-за монитора, как вдруг вспомнил, что моя сестра, будучи, между прочим, младше меня, находясь в возрасте, когда девочки начинают флиртовать с мальчиками, вместо вышеописанного занятия крушит армии в *Warcraft*, консервирует монстров в *Doom* и ботов в *Quake*, отдает дань рейтингу *Mature* в бессмертных *Max Payne* и *GTA: Vice City*, разбавляя это ее новым фаворитом - *Beyond Good & Evil*, и тут же с ужасом осознал, что, учитывая работу нашей почты, когда письмо плется со скоростью старого модема, которого, впрочем, у меня и нет, иначе бы я не задавался такими мыслями, у нее скоро День Варенья, и, ввиду ее нынешнего любимца, хотелось бы сделать ей приятное и подарить однотипный плакат, который,омнится, был во втором номере журнала, а я, как назло, пристрастился только с третьего, довольствуясь лишь «акробаткой» предыдущего, да и красок на распечатку Джейд, равно как и принтера, нет ввиду нерабочего состояния последнего, иначе для прочтения данного



сообщения не надо было вызывать криптографов, поэтому после тех двух мыслей меня посетила третья, о том, что у вас в редакции наверняка есть что-нибудь, способное мне помочь, и посетила она меня раньше, чем я узнал о существовании «пилотных» версий, причем я не требую финской полиграфии, полных 240 страниц, включая обложку с «Казаками», которая, правда, тоже была недурна собой и не имела на обложке упоминаний о фруктах, мне нужна лишь зеленоглазая брюнетка в бумажном виде, и я надеюсь, что вы не откажете будущей квакерше в ее любимом папарацци, ведь именно ради этого я старался не отнимать у вас много времени и попытался сказать все в одном предложении, которое, возможно, годится разве что для экзамена по русскому языку в МГУ по сложности пунктуации, в которой я, быть может, не силен, и если все равно все так плохо, и Джейд останется лишь на картинке в майском номере на странице 226, передайте Снежане от Насти добавку к респектам от Горбачева и передайте, что женское геймерство - это не только коврики с «Барби и Кеном».

За сим разрешите откланяться.

P.S. Eddy v2.0, не забудь распечатать письмо и передать его законному чтецу.

Станислав



Привет, Станислав, и передай привет Насте. Как все-таки здорово, когда наличие младшей сестры и родственная любовь толкает человека на такие подвиги. Конечно, не всегда они достигают того результата, который хочет видеть новоиспеченный герой. Когда я увидел как **Eddy v2.0** красиво заискрился, я сначала подумал, что Герокунст перепутал его с нашей редакционной елкой и заложил в него программу поверхностного освещения, но потом, узрев твое письмо, я понял, что где-то тут не так. Оно и понятно – никакой робот, даже такой продвинутый, как Eddy v2.0, не способен осилить три с половиной тысячи знаков в один присест. Вон, даже MS Word у меня подвисает при попытке определить, что это за предложение такое я в него вбил. Но это лирика. Фигня заключается в том, что мы не можем ни продать, ни подарить тот самый номер, не говоря уж о печати отдельных страниц. Рекомендую поискать на журнальных развалих – там порой такие раритеты встречаются, пальчики оближешь. Да, кстати, не пиши, пожалуйста, больше таких писем. Ладно, что я расшифровывал и перепечатывал его полтора ча-

са, но пожалей хотя бы мои гонорары – всю зарплату, которую я должен был получить за прошлую почту, пришлось пустить на ремонт Eddy v2.0. Кстати, тут Женя Малеев задумывается о том, что пора бы третью версию готовить к выпуску. Есть предложения по модернизации? Пиши смело!

Привет, редакция «РС ИГР». Решил написать вам впервые, и очень надеюсь, что вы напечатаете мое письмо. Побывал я на втором «Дне Читателя». Вот только, к сожалению, на первом не был. Мне вообще понравилось.

Так, а теперь то, ради чего я пишу это письмо:

1. Можно ли увеличить размер журнала до 250 страниц? Это было бы КРУТО!
2. Можно ли выделить страниц пять на рубрику о моддинге?
3. Побольше бы всяких тестов железа.
4. Мой последний вопрос – когда будет следующий «День Читателя»?

Ваня Дюдя

Привет, Дюдя Ваня. У тебя очень необычная фамилия – никогда такой раньше не слышал.

Ты был на «Дне Читателя»? Ну, не фига себе. И я там был. Помнишь, мы с тобой еще за пивом вместе в ларек бегали? Я точно помню, что четвертая бутылка тебе очень понравилась.

Так, ну а теперь то, ради чего я вообще отвечаю на твое письмо:

1. Можно. Можно даже 300 страниц сделать. Только тогда мы увеличим цену раза в два. Вот это будет действительно КРУТО!
2. Можно. Чего будем моддить?
3. Побольше бы денег платили.
4. Следующего «Дня Читателя» не будет. Будет «День Редактора», а потом еще «День Корректора» и «День Издателя», потому как мы больше не выдергим целий день писать поздравления и ставить закорючки, который ты потом называешь автографами. Теперь все будет наоборот. Круто, правда?

Здравствуйте, уважаемая редакция «РС ИГР»! У меня на днях произошло чудо. Мама сказала, что ей нравится ваш журнал (почти все мамы ненавидят игры). И знаете почему? Потому что она прочитала вашу маленькую статью в новостях про исследования игр. Так вот, если хотите раскрутить свою продукцию, то введите какую-нибудь рубрику про влияние компьютера на человека. Такие рубрики понравятся не всем, но мамам точно.

И еще: вы же ПиСи игры, а не какие-либо другие. Так докажите свое преимущество перед приставками! Да, кстати, Александр Р., одолжи миллионов 20 треугольников, а то свои кончились.

Leva9104 (Leva9104@yandex.ru)

Здоровья и тебе, Лева девятышисточетыре. Ты не поверишь, но у нас на днях тоже произошло чудо. Наш главный редактор, добрый дядя Дима сказал, что ему надоело делать журнал о компьютерных играх, и что «РС ИГРЫ» вскоре превратятся порно-еженедельник.

А знаешь почему? Просто он два дня без перерыва верстал спешил «Размер имеет значение» (смотри первый номер за 2005 год), постоянно подгоняя бедных редакторов: «Артов бы побольше, побольше бы артов!» Что из этого получилось, ты видел. Маме то показал? Ей, наверное, тоже понравилось. До кучи дай ей почитать материал о насилии в компьютерных играх и зависимости от них (первый и девятый номера соответственно), а также рассказ о хентайных проектах (шестой номер). Мы, кстати, планируем и впредь публиковать такие материалы. Просто мамам очень нравится.

И еще: мы не ПиСи, мы РС ИГРЫ. Это разные вещи. РС ИГРАМ доказывать свое преимущество перед приставками не имеет смысла. Они ведь изначально лучше. Наверное, именно поэтому у каждого сотрудника редакции своего любимого журнала есть PlayStation 2.

Да, кстати, Александр Р., не давай Леве никаких треугольников, он провинился.

Привет! Мне очень нравится ваш журнал, а потому я оформил подписку на следующие полгода. Правда, непонятно, почему, но именно юбилейный номер вашего журнала вышел с нечитаемым DVD. Я проверял на нескольких приводах, а с официального форума понял, что проблема не только у меня.

Андрей Терновой (andreich2005@yandex.ru)

Привет, Андрей! То, что ты оформил подписку – верное решение. Потому что если не ты, то кто же? Будешь гарантировано получать каждый номер журнала по фиксированной цене. Молодец!

А вот насчет DVD я что-то не понял. Он ведь и не читается только потому, что номер юбилейный. Сам представь, у редакции юбилей на носу был. Разве о дисках в это время думают? А проблема действительно не только у тебя – пили то все вместе.

Доброго коннекта! Пишу вам из глубинки, т.к. меня мучит (пучит). У меня один вопрос – почему у такого журнала до сих пор нет адреса в интернете? Благодарю.

P.S. Как зовут Святослава Торика?

Lexa (merk@saramail.ru)

Вечно жить и тебе без неожиданных обрывов связи. Хотел узнать, как тебя зовут, но потом понял, что ты из Самары. Нет у нас сайта по одной простой причине – программист, которому больше года назад поручили создание портала, постоянно ворует из редакции читательские

письма. От их чтения его регулярно мучит и пучит. И если первый процесс еще поддается какому-то обоснованию, то второй наука объяснить не в состоянии. Передать разработку паги другому умельцу мы не можем – контрактные обязательства, все дела.

P.S. Очень боюсь ошибиться, но все же предположу, что его зовут Святослав. Слава, я прав?

Уменя наболело, так наболело! Футбол! Вот моя тема. Люди, сколько можно терпеть халтуру от EA? А серия уродцев FIFA? Отстой! Я просто хочу призвать наших разработчиков сделать высококлассный футбол с убойной графикой, эффектами и геймплеем. Ведь кроме наших крутизных разработчиков никто не может делать действительно круто. Помогите! Прошу! Скажите же кому-нибудь! Ведь наши разработчики, делая только шутеры и стратегии, сидят и не видят, что с футболом все хреново. Ну, услышьте же меня! Ни одна компания мира не справится лучше, чем НАШИ! Весь футбол будет сидеть и слюни пускать!

Тимон (stalker04@pochta.ru)

Тимон, я тебе сейчас одну умную вещь скажу, ты только не обижайся. Пойми: какой в стране футбол, такие в стране и разработчики этого самого футбола. Вот одержал Советский Союз победу на фашистской Германии во Второй мировой войне – получил обилие грамотных стратегий и неплохие шутеры. А пока мы еле-еле выигрываем у булочников с Фарерских островов, никакого счастья в любимом жанре sport не случится. Кстати, слышал анекдот? Идет последняя минута матча Португалия-Россия. Счет 7:1. Вдруг к камере подбегает запыхавшийся Вадим Евсеев и кричит: «Х... вам, а не 8:1!» Так что пока сидим и вместе пускаем слюни, мой юный Сталкер...

Недавно у меня было день рождения. Я готовился к приходу гостей. Раздался звонок. Я подумал, что пришел первый гость, но пришел почтальон. Он протянул мне журнал и сказал: «Распишитесь» Я взял его и быстро побежал к себе в комнату рассматривать. Журнал получился класс! Да, впрочем, как и всегда... Но, самое главное не это! Самое главное то, что у нас был юбилей в один и тот же день! Вам исполнился год, а мне 15. С прошедшим днем рождения, самый клевый журнал о РС играх!

Kage (sergeykor@udm.net)

Серега, ты, наверное, не поверишь, но твое письмо было очень приятно читать. Спасибо за теплые слова! Оставайся с нами даже тогда, когда нам исполнится 15, а тебе будет уже почти 30. А еще передай привет почтальону и скажи, что «РС ИГРЫ» просили его заходить к тебе почще! Удачи в жизни!

АКЦИЯ



игры

Алло! Мы ищем
таланты!

Общий привет! Если ты еще не в курсе сути нашей акции, объясним тебе вкратце. В ближайших номерах «PC ИГР» мы намерены подбрасывать тебе всяческие интересные задания с тем, чтобы ты смог реализовать свой творческий потенциал с ощутимой пользой. На кону кроме обычных призов – возможность поучаствовать в третьей Конференции Разработчиков Игр (КРИ 2005), которая пройдет в Москве с 1 по 3 апреля сего года. В прошлом номере журнала у нас уже объявлены конкурсы на лучший уровень для *Half-Life 2* и лучшую модель автомобиля для *Need For Speed Underground 2*. Ныне задания другие.



Genius
www.genius.ru

ГЕРОЙ ИЗ «ВЛАСТЕЛИНА КОЛЕЦ»

Ты уже присыпал нам свои рисунки, так что эта задача не должна показаться тебе сложной. Тебе нужно выбрать любого персонажа (хоть простого орка, хоть Арагорна) из книжной, кино- или игровой трилогии «Властелин Колец» и сделать серию концепт-рисунков этого героя. Статика, движение, эмоции, характерные детали... все, что ты сочтешь нужным показать. В идеале вся серия должна давать представление 3D-моделлеру о том, как воплотить своего персонажа в игре. Обрати внимание! Нам нужен один герой, так что не распыляйся, лучше доведи до ума одного-единственного. Победитель получит возможность посетить КРИ 2005, а также планшет для рисования **Mouse Pen 8x6** от **Genius** и DVD-издание игры *Lord of the Ring: Battle For Middle-Earth*. Занявшему второе место достанется коллекция игр *Lord*

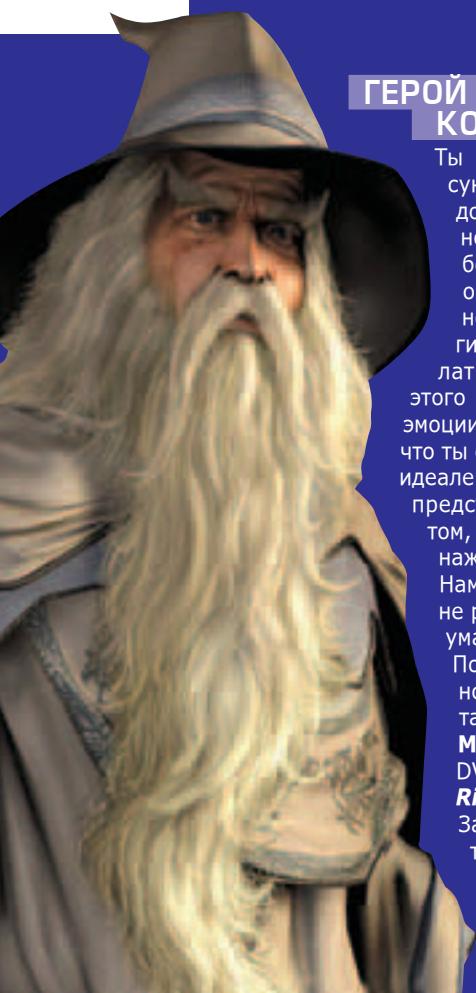
ЕСТЬ СВОЙ ПРОЕКТ?

Кроме того, мы готовы оценить уровень твоей игры (или дополнения), если у тебя уже есть что показывать. И если компетентное жюри, состоящее из представителей индустрии, решит, что твой проект и впрямь хороший, мы готовы предоставить тебе отдельный стенд на Ярмарке Проектов КРИ 2005 с тем, чтобы ты смог продемонстрировать свой труд буквально всем российским издателям и будущим коллегам по цеху.

of the Ring от компании «Соф트 Клаб», состоящая из *LotR: War of the Ring*, *LotR: The Fellowship of the Ring*, *LotR: The Return of the King* и *LotR: Battle For Middle-Earth*. За третье место – DVD-бокс с *LotR: The Battle For Middle-Earth*.

СЮЖЕТ ДЛЯ «ТАМАГОЧИ»

А вот отличное задание, чтобы оценить твой талант в создании игровых ситуаций. Возьми игровой мир *The Sims 2* и придумай в нем сюжет для одного персонажа. Это может быть рок-звезда или продавец в магазине – на твой выбор. Главное, чтобы игровое окружение, сюжетные элементы, страсти и перипетии, все было подчинено единственной цели – преподнести историю данного персонажа *The Sims 2* так, чтобы за него было интересно играть. Распиши эту игровую концепцию в под-





робностях и отправляй нам. Лучший игровой сюжет выиграет поездку на КРИ 2005, сканер **Color-Page Slim 1200** от **Genius** и DVD-бокс с *The Sims 2*. За второе место причитается полная коллекция игр *The Sims* (более 10 игр, включая *The Sims 2!*). И поощрительный приз за третье место – DVD-бокс с *The Sims 2*.

КУДА ПИСАТЬ

Свои работы ты можешь отправить нам тремя способами. Первый – прислать их на диск по адресу 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «PC ИГРЫ». Второй – лично принести диск с ними в редакцию (адрес: Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2). Третий вариант – выложить работы где-нибудь на просторах интернета, а нам прислать ссылку на адрес talents@pc-games.ru (важно, чтобы ссылка работала хотя бы неделю!). Как только мы скачаем работу – напишем. Обращаем твоё внимание на то, что, соглашаясь с условиями конкурса, ты даешь согласие на публикацию конкурсных работ в журнале или на диске.



**Тема номера:
АНТИГЛОБАЛИЗМ
Все о способах
борьбы с системой**

**ДРУГ! ЧИТАЙ
В НОВОМ НОМЕРЕ!**

**Хули в Туле
Наша прянично-пивная
экспедиция**

**Опен-Эйры
Пиво, пот и свежий воздух**

**Скользкая тема
Тест-драйв средств
для катания с горки:
от картонки до холодильника**

**Гера Моралес
Главный носитель
позитивных вибраций
о дудках, растабайках
и плюсах беззубости**

НОЧНОЙ ДОЗОРНЫЙ от «РС ИГР»

По улицам летит Ночной Дозор, а мы снова объявляем конкурс по теме номера. Всего шесть вопросов и одна финальная жеребьевка отделяют тебя от нашего уникального суперприза – фанатской коллекции «Ночного дозора», включающей в себя последнее издание книжной трилогии («Ночной дозор», «Дневной Дозор» и «Сумеречный дозор»), фирменный DVD с первым фильмом серии и настольную игру по мотивам «Ночного дозора». Но все это не просто так! На всем этом добре стоят самые настоящие автографы автора «Ночного дозора» Сергея Лукьяненко, взятые нами у мэтра современной российской фантастики специально для самого удачливого читателя «РС ИГР».

ОДИН АВТОР – ОДИН ОТВЕТ!

Напомню, что мы принимаем и засчитываем только один ответ от одного автора. Поэтому внимательно следи за тем, что ты нам отправляешь. Если от одного и того же человека придет

более одного письма, участник автоматом вообще снимается с гонки. Не обессудь, но таковы правила.

КУДА ПИСАТЬ?

Обрати внимание, что у каждого конкурса теперь свой постоянный адрес электронной почты. У

«Ночного дозорного» – dozor@pc-games.ru, можешь прямо сейчас высылать на него свой ответ. Пожалуйста, не присытай свои ответы по «Ночному дозору» на другие ящики – писем очень много, и мы попросту можем не обратить внимания на те, которые

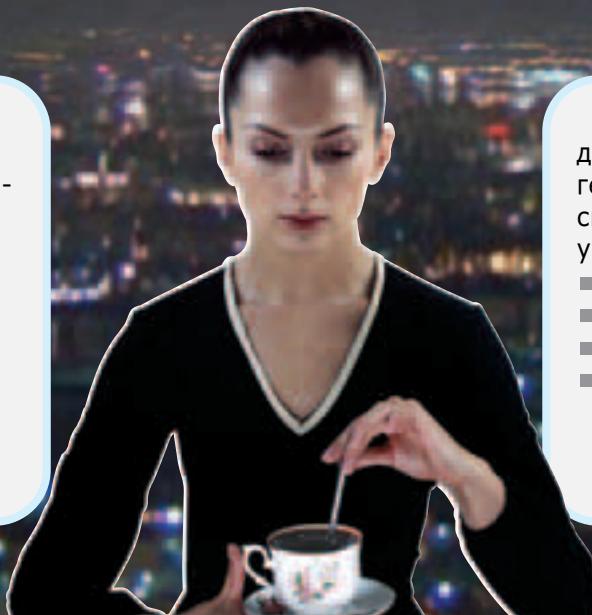
пришли не на нужный электронный адрес. Также свои ответы можно отправить нам по адресу 101000, Москва, Главпочтamt, а/я 652, «РС ИГРЫ» или лично принести в редакцию по адресу: Москва, Дмитровский переулок, дом 4, строение 2.

1. По фильму Егор приходится Антону Городецкому сыном. В каком родстве на самом деле состоят Антон и Егор?

- Егор – сын Антона;
- Егор – сводный брат Антона;
- Егор сын не Антона, а Ольги;
- Ни в каком.

2. В игре «Ночной дозор» главный герой при желании сможет достичь уровня:

- маг 2-й категории;
- маг 1-й категории;
- маг вне категорий;
- в игре по «Ночному дозору» вообще не будет категорий магов.



3. Что в итоге стало со Светланой, которая сама себя прокляла? Почему в киноверсии «Ночного дозора» над ней так внезапно исчезла «воронка проклятия»?

- ее убили, тем самым сняв проклятие;
- она сама с себя сняла проклятие, поэтому воронка исчезла;
- она перевела проклятие на Игната (в фильме – Гоша Куценко);
- Гесер сам снял с нее проклятие и уничтожил воронку.

4. С какой игры началась любовь Сергея Лукьяненко (по его же собственным словам) к компьютерным играм?

- *Doom 2*;
- *Master of Orion*;
- *Warlords*;
- *Heroes of Might & Magic*.



5. По версии Сергея Лукьяненко, один из предварительных вариантов названия книги о Сумеречном дозоре звучал как:

- «Дети Сумрака»;
- «Пограничье»;
- «Инквизиция»;
- «Пламя свечи».

6. Из какой мифологии пришло имя Гесер;

- из монголо-тибетского фольклора;
- из Ветхого Завета;
- из скандинавских мифов и сказаний;
- имя придумано самим Сергеем Лукьяненко.



**Тема номера:
АНТИГЛОБАЛИЗМ
Все о способах
борьбы с системой**

**ДРУГ! ЧИТАЙ
В НОВОМ НОМЕРЕ!**

**Хули в Туле
Наша прянично-пивная
экспедиция**

**Опен-Эйры
Пиво, пот и свежий воздух**

**Скользкая тема
Тест-драйв средств
для катания с горки:
от картонки до холодильника**

**Гера Моралес
Главный носитель
позитивных вибраций
о дудках, растабайках
и плюсах беззубости**

(game)land

ХУЛИГАН
www.xyligan.ru

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



2 CD с каждым номером

ЧИТАЙ В ЯНВАРЕ:

ИГРЫ

Prince of Persia: Warrior Within.

Когда на экране монитора видишь потрясающе красивую игру, где противника можно изрубить на куски десятками способов, да еще с изяществом и ловкостью, которая не посрамила бы и Джеки Чана, единственное, о чём можно пожалеть - это что твой монитор не размером с киноэкран.

Half-Life 2. Если всех героических заслуг Арнольда Шварценеггера хватило лишь на пост губернатора, то Гордон Фриман мог бы спокойно пойти в президенты. Ты когда-нибудь хотел почувствовать себя интернациональным героем? Лучший шутер года даёт тебе такую возможность.

ПРАВДА ЖИЗНИ

Тёмное прошлое. Если суммарное время, проведенное тобой в играх, исчисляется месяцами, а то и годами, тебе нужен курс реабилитации. Мы подготовили руководство по избавлению от вредных игровых привычек. И не сутулься!

ЖЕЛЕЗО

Попкорн готовь сам: Обзор проекторов для домашнего кино.

Верти в руках: Микро-мышь, мега-клавиатура, графическая карта что надо.

(game)land

КОНКУРС • КОНКУРС • КОНКУРС

БОЛЬШОЙ КОСМОС

ИТОГИ

Объем журнала не позволил опубликовать здесь все работы наших читателей, принявших участие в конкурсе по «Космическим рейнджерам 2». Да, несомненно, игра вышла мегапопулярная. Уж, во всяком случае, стихи на нашей памяти не писали ни ради *Doom*, ни ради *Myst*, как бы не хороши были эти игры.



ПЕРВЫЙ ПРИЗ

Но по результатам голосования внутри редакции первое место у нас снова осталось за серией иллюстраций. Уж, видно, так легли кости. Рисунки, которыми оформлен конкурс, выполненные гуашью, ручкой и карандашом, нам прислал Голубев Олег из Подольска. За что мы с чистой совестью отправляем ему наш суперприз – подарочное издание серии видеофильмов «BBC: Космос» и «BBC: Планеты», а также полную видеосерию «Тайны космоса». Целых одиннадцать кассет самой подробной информации о Космосе от журнала «PC ИГРЫ»! Кроме того, Олег получает от нас в подарок отличную стратегию «Периметр» от калининградской студии «К-Д ЛАБ» с автографами разработчиков и собственно самих «Космических рейнджеров 2».



ДОГОНЯЮЩИЕ

А не догнали нашего призера на этот раз ровно девять участников. Это Суровцев Даниил из Санкт-Петербурга (кстати, уже выигрывавший однажды в нашем конкурсе по Doom), Чарочкин Иван из Курчатова, Цибизов Александр из Красноярска, Дробин Иван из г. Мытищи, Большакова Елена из Электростали, Решетов Андрей и Желнин Павел, не указавшие своего города, Рафиков Ринат из Ярославля и Тилин Денис из Томска. Все они получают от нас все тот же «Периметр» с автографами разработчиков и «Космических рейнджеров 2». Поздравляем победителей!



ОЛЕ-ОЛЕ, «РС ИГРЫ»!

ИТОГИ

Потратив пару бессонных ночей на просмотр всех присланных реплеев на конкурс по *FIFA 2005* из №12'2004 «РС ИГР», мы выбрали, на наш взгляд, лучшие из лучших. Напомним, что мы не определяли однозначно, в какой из номинаций окажется первое место – специально потому, что самый интересный реплей мог спокойно оказаться как в номинации «Красивый гол», так и в «Эффектной комбинации» или «Курьезный гол».



Ищи риплеи победителей на диске



ПОДЕДИТЕЛЬ!

И **первое место** досталось **Кузину Петру** из г. Кстово Нижегородской области за реплей в номинации «Эффектная комбинация». Его забитый гол в матче «**Арсенал**»-«**Морей**» впечатлил нас предварившей его отлично разыгранной комбинацией. Эх, какой футбол! Коле обыгрывает Армандо, пас на Перье, тот на Рейеса, Рейес обходит двух защитников, пас назад на Жильберто, тот в одно касание – снова на Перье, снова Рейес, навес в центр штрафной на Генри – опасная игра, Генри в кульбите достает верхний мяч ногой и отправляет в ворота – гол! Какой футбол, эх! Жаль это не комментировал Озеров, уж он бы здесь точно выдал очередной крылатый шедевр...

За свой реплей Петр получает от нас обещанный DVD-бокс с лицензионной *FIFA 2005*, а также фирменную майку «**РС ИГРЫ**» и DVD-издания игр *Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth* и *Medal of Honor: Pacific Assault*.

ДОГОНЯЮЩИЕ

В номинациях «Красивый гол» и «Смешной гол» победили **Тарасенко А.** и **Рушан Османов** соответственно. Во втором случае в матче «**Валенсия**»-«**Мадрид**» Рональдо просто отличился, можно сказать. Позорно не попав по пустым воротам, он с третьего раза буквально занес туда мяч... вместе с собой.

Оба победителя получают по DVD-изданию *FIFA 2005* и фирменной майке «**РС ИГРЫ**». Всем остальным желаем удачи в следующих конкурсах!



Покупай Хакер с DVD-диском. Только с DVD ты получишь самую полную комплектацию софта! На DVD лежит bonus видеоролик!

Посмотри его на любом DVD-плеере.

На наших дисках ты всегда найдешь тонну самого свежего софта, демки, музыку, а также 3 видео по взлому!



ЧИТАЙ В ЯНВАРЕ:

Хак конвейер

Создание собственного авторутера.

IDS под микроскопом

Криворуким отечественным админам посвящается.

Как я ломал hotbox.ru

История взлома крупного сервиса.

WebMoney: ставим точки над ?

Лезем дальше wm-кипера.

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



DVD или 2 CD с каждым номером

⇨ ЧИТАЙ В ЯНВАРЕ ⇨

Sony PSP vs Nintendo DS

Две самые современные портативные консоли сошлись в смертельной схватке. Они принципиально отличаются друг от друга. Мы провели полноценное тестирование и готовы поделиться с вами своими впечатлениями.

Tekken 5

Пятая серия знаменитого файтинга от Namco понравится фанатам сериала Улучшенная графика, новые бойцы и сбалансированный геймплей ждут вас!

World of Warcraft

Пришел. Увидел. Победил. Триумфальное шествие проектов Blizzard продолжается. Встречайте грандиозную онлайновую RPG во всеми любимой вселенной!

The Getaway: Черный понедельник

Продолжение знакового проекта на-делает уже несколько меньше шума, чем оригинал, хотя, честно говоря, сиквел получился интереснее первой серии. Получив к тому же еще и русские субтитры.

(game)land



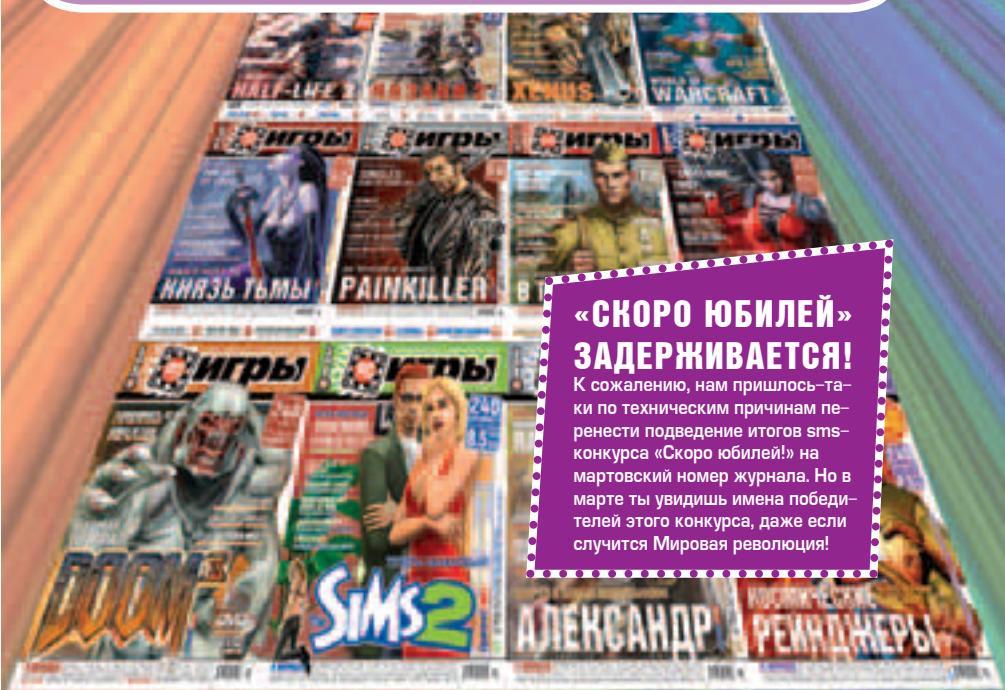
КОНКУРС • КОНКУРС • КОНКУРС

ИТОГИ САМЫЕ ДОТОШНЫЕ

После долгих споров **самым дотошным** читателем был признан **Виктор Пахомов** из города Майкопа (Краснодарский край). Он прислал нам **лучший пятый факт**. Оказывается, если весь выпущенный за год тираж журналов вместе с дисками положить друг на друга, получится колонна высотой 7,35 километра. Это впечатляет, но главное – теперь понятно, как в простых числах измерить наш успех за год. Вот так – в журнало-километрах. Как автор лучшего пятого факта, он заслужил **ПИЛОТНЫЙ** номер журнала с автографами всей редакции и именитого разработчика. А еще, оказывается, за все 12 номеров журнала редакция отрецензировала 55 игр с оценкой выше 7 баллов, 70 игр с оценкой в пределах 5-7 баллов и 25 игр с оценкой ниже 5 баллов. Вот и считай соотношение хороших игр и «середнячка» на сегодняшнем игровом рынке. Автор факта – **О. В. Леванов**. А вот если пресловутую площадь номеров умножить на весь журнальный тираж за год, то можно покрыть «РС ИГРАМИ» площадь аж в 6,89 км². За этот факт спасибо **Денису У.** Все три призера получают годовую подписку на журнал и любую игру на выбор. А **первый номер** нашего журнала **с автографами редакции** получают: **Михаил Костин** из Балашихи, **Антон Светлаков** из Братска, **Иван Калинкин** из Твери, **Максим Мельников** из Тулы и **Никита Огиенко** из Москвы. Поздравляем победителей!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. За первые 12 номеров журнала редакция выдала 21 «золотой кулер».
2. Общая площадь покрытия – **91.4527 м²**.
3. На постерах и наклейках журнала за 2004 год отметились 29 женских персонажей. С минипостерами – 40 (принимались оба ответа).
4. Писем за год было опубликовано 85 (включая «письмо из танка»).



«СКОРО ЮБИЛЕЙ» ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ!

К сожалению, нам пришлось – таки по техническим причинам перенести подведение итогов sms-конкурса «Скоро юбилей!» на мартовский номер журнала. Но в марте ты увидишь имена победителей этого конкурса, даже если случится Мировая революция!

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй просто!

GamePost



В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО
НЕ БЫВАЕТ**



World of Warcraft



Half-Life 2



Sims 2

* Быстрый и удобный
поиск по сайту

* Профессиональные
консультации

* Доставка
в день заказа
продавцов



Тел.: (095) 928-0360
(095) 928-6089
(095) 928-3574

www.gamepost.ru



GAMEPOST

::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::

П

рошел Новый год, минули десять дней заслуженного отдыха и нам снова пора приниматься за работу. Ведь мартовский номер не за горами, а времени на подготовку журнала достаточно мало. Впрочем, обилие январских праздников на качестве «**PC ИГРЫ**» №15 не отразится. Мы многое подготовили заранее.

Во-первых, тебя ожидает встреча со знаменитым фантастом **Борисом Стругацким**. Мы связались с Борисом Натаевичем и узнали, что он думает о компьютерных играх как явлении. Во-вторых, в номере ты увидишь интервью с **Тоддом Ховардом** (Todd Howard), исполнительным продюсером проекта *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Хочешь знать об игре больше? Пять полос материала ждут тебя.

Раздел «Рецензии» порадует нас статьями о таких проектах, как *Койоты*, *Паркан 2*, *Immortal Cities: Children of the Nile*, *ToCa Race Driver 2*, *Armies of Exigo*, *Football Manager 2005* и других. К Рождеству и Новому году жадные до денег разработчики выпустили немало интересных и не очень игр. О них читай в следующем номере.

Отдельно хочется выделить рассказ об игре *Xenus*. Несмотря на все политические события в Украине, наш бравый корреспондент посетил офис **Deep Shadows**. Рассказ об увиденном ищи на страницах рубрики «Под прицелом».

Никуда не денется и раздел «Обрати Внимание». Мы постараемся рассказать тебе об играх, до выхода которых осталось немного времени. Хочешь конкретики? Пожалуйста: *Supreme Ruler 2010*, *Stronghold 2*, *Toon Army*, *The Lord of the Creatures* и другие.

А еще мы тут подумали, и решили, что от более близкого знакомства с «**Корсарами 3**» от «**Акеллы**» хуже никому не станет. Эксклюзивный материал, несомненно, украсит следующий номер.

В общем, «**PC ИГРЫ**» №15 действительно стоит ждать. Тебе ведь нравятся качественные материалы, обилие занимательных конкурсов и полезный DVD в комплекте? А нам нравится их делать.

Увидимся 23 февраля!

PC Games Readers
thank you for all
your support now and in the
future! See you all in March!
- kira



игры

www.pc-games.ru

Life's Good



LG

FLATRON™
freedom of mind



FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран

Размер точки 0,24 мм

Частота развертки 95 кГц

Экранное разрешение 1600x1200

USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дильтай (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095) 777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; **РИАН:** (0732) 512-412; **Сани:** (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



...время отклика 12 миллисекунд!



FP783



FP767-12

ЖК-монитор BenQ с полным временем отклика 12 мс — это лучший выбор для «геймера» или любителя DVD. Реагируй мгновенно, почувствуй азарт игры, окажись в эпицентре событий. Больше не придется ошибаться и тормозить, вглядываясь в нечеткие очертания быстро меняющихся лиц и событий. Это игра, но эмоции настоящие. Хотите узнать больше? Посетите наш сайт: BenQ.ru

BenQ
Enjoyment Matters



NEED FOR SPEED *Underground*

The title is displayed in a large, metallic, three-dimensional font. The word 'NEED FOR SPEED' is in a smaller, horizontal font above the main title. The main title 'Underground' is written in a bold, italicized, and slightly curved font, with a thick, dark border around each letter.

PLAYBOY
THE MANSION



PC Игры

БУКА
BUKA ENTERTAINMENT



№ 2(14) • ФЕВРАЛЬ • 2005